FAR CRY 6 DİKTATÖRÜ DEVİRDİK, GELDİK!

YERiNDE DURAMAYAN OYUN DERGiSi

Oyungezer

Ekim 2021/10 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 168 • ISSN: 1307-8933

DOSYA
PLAYSTATION SHOWCASE

"DEATHLOOP"™

Taze fikirleri çok özlemişiz!





İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL













40

KAPAK



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

YENİ BİR EVRENE YOLCULUK

İnsanoğlu bir yandan "aşıdaki çip" isimli gizemli bir düşmanla canı pahasına mücadele ederken bir yandan da tüm varoluşunu küçük küçük parçalara ayırıp internete taşımakla meşgul…

Dünyayı yöneten çeşitli suretlerdeki Bill Gates'lerin, cep telefonumuzdan her dakika cayır cayır yaydığımız kişisel bilgilerimize ulaşmayı niyeyse akıl edemeyip onun yerine dev bir komplonun etrafından dolanmayı tercih ettiğine ve hatta bunu başardığına (önce bir virüs yalanı uydur, sonra tüm dünyayı eve kilitle, bu arada aşı adı altında DNA'mızı kimi durumlarda bozup kısır bırakan, kimi durumlarda kopyalayıp gerekli mercilere yollayan, kimi durumlarda da uzaylılara mesaj olarak atan bir nanochipi üret ve tüm doktorları komplona dahil edip milyarlarca insana enjekte et, hepsi bu!) inananların sayısı gittikçe artıyor. Aşının görebildiğim en önemli yan etkisi bu; dünyadaki aptallığın hayallerimizin ötesinde bir büyüklüğe eriştiğini fark etmenizi sağlıyor… Her neyse, asıl bahsedeceğim şey bu değildi ama kısacık bir giriş yapayım derken yine araya çok sevdiğimiz, canımızın içi, bahsetmeye doyamadığımız ve minnoşlukta sınır tanımayan (Einstein'ın da dediği gibi sonsuz bir minnoşluk) kalabalık girdi. Konu bu kadar dağılmışken bari onlara güzel bir haber vereyim: Biliyor musunuz, artık internette dijital ikizinizi kendi ellerinizle yapıp herkesle paylaşmanızı sağlayan araçlar var. Ama siz bunu tabii ki biliyorsunuz ve çoktan yapıp herkesle paylaştınız değil mi? Özellikleri arasına aşı karşıtlığını eklemeyi sakın unutmayın ha!

Ekim Oyungezer'i işte böyle tamamlandı, ilk sayfası en son yazıldı… Biraz geriden gelen, bazı açılardan da ileri giden bir sayı oldu. Tam da bu tavrını vurgulayan bir kapakla döngüyü tamamladı. Deathloop'un bir yerlerinden merhaba, yeni sayıya hoş geldiniz.

email, twitter, discord
facebook, youtube

Selam! OGZ

MİSAFİR EDİTÖR: SERPİL ULUTÜRK



Gülhis Canpolat

Bu ay gerçekten o kadar karman çorman bir aydı ki daha da şom ağızlılık yapmamak için ters giden her şeyi sıralamayacağım. Vallahi, "Hiç değilse X olmadı," desem olacağı tutuyor. Buraya bir yerlere bir nazar boncuğu takabilir miyiz? At nalı ya da?



Gülhis'in evine misafir gelmişim de dolapları kurcalıyormuşum gibi bir his... Yakalanırsam? Ayakkabılarımı çıkardım ya, ayaklarım biraz üşüdü, terlik bakıyordum diyeceğim. Başka ne diyebilirim ki? Niye buraları kurcaladığımı ben de bilmiyorum ki. Merhaba! Ya da dur, en azından bunu doğru yapayım: SELAM! Terlik bakmaya gelmiştim ben. Ayaklarım... şey. *(Terlikleri kediler oyuncak ediyor diye kaldırıyoruz, çekmecedeydi terlikler. -G)*



Misafirin önerisi

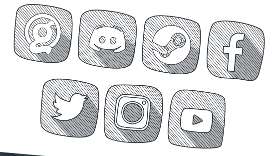
→ Dave Chapelle. Yine çok kavgalık konularla bir Netflix Özel'de ortaya çıktı Chapelle. Giderek daha ikiyüzlü ve daha saldırgan hale gelen "cancel"cılarla ne derdi olduğunu, kendini hiç sakınmadan, aman ne derler derdine düşmeden ve komedi anlayışından ödün vermeden anlatıyor. Dinlerken güldüğüm, sinirlendiğim, hak verdiğim ve Chapelle'in karakterine bir kez daha saygı duyduğum bir stand-up şov oldu Closer.





Bize Yazın!

Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, Discord kanalımız da emrinize amade. Gelin!



Tekrardan ilk selamlaşma

Bahadır Erdem



Selam OGZ! Daha önce buralara bir kere mail atmıştım ama yenilenmiş ekibinizle bir kez daha selamlaşmak istedim. SELAM!
Size bilmece soran amcalar gibi bir soru hazırladım. Soru biraz uzun olacak kusura bakmayın. Bir oyunu anlatıp hangi oyun olduğunu bilmenizi isteyeceğim.

Oyunumuz İskandinav mitolojisini temel alıyor. Ana karakterimiz bu mitolojiye ait değil. Tüm ailesi trajik bir şekilde öldükten sonra… *[Bahadır burada uzun uzun iki oyunun benzer temalarından bahsediyor. Okudukça, "Harbiden ha…" diyorum. -G]* Sizce bu oyun God of War mu Hellblade mi?

İşin şakası bir yana, bu kadar yakın zamanda çıkan iki oyunun birbirine bu kadar çok benzemesi sizce de tuhaf değil mi? İki oyun da açılış sekansında ana karakteri tahta bir salla sahneye çıkarıyor. Orası bile aynı. İşin içinde bir «esinlenme» olduğu yadsınamaz ama kim kimden «esinlendi»? Yıllarca ufak bir ekiple bir yandan oyunu geliştiren, bir yandan da geliştirici günlükleri paylaşan ve Indie AAA adında bir proje yöneten Ninja Theory›nin, uzun süre üzerinde çalışılmasına rağmen duyurulduğunda herkese sürpriz olan Sony›nin ağır topundan «esinlenecek» kadar haberdar olması bana olası gelmiyor.

Gülhis: Bahadır selam!! (Bu şakadan bıkmayacağız kolay kolay galiba…) Sana hem katılıyorum hem de katılmıyorum ama dur bir bak, nasıl. Benzer temalardan esinlenen hikayelerin benzer noktaları olması normal bence. "Birisinden bize çiftlik evi miras kalmış aaa," şeklinde başlayan ve Stardew Valley olmayan o kadar çok oyun oynadım ki… Yani ilk bakışta çok benzeseler de çok başka temaları işleyen oyunlar. O benzeme de ikisinin de İskandinav Mitolojisini kullanmasından geliyor bence.

Serpil: Bence burada Sherlockluk bir durum yok, iki oyunun da esinlendiği tek şey İskandinav mitolojsi. Tema ortak olunca birbirlerine benzer tarafları olması kaçınılmaz değil mi? İskandinav mitinden beslenen ilk oyun da Hellblade ya da God of War olmadığına göre... Evet, bence hepsi The Banner Saga'nın başının altından çıktı!

Yine de Sony çalmış falan demiyorum. GoW'a hayran kalarak oynadım ve ikincisini merakla bekliyorum. Benim korkum Hellblade 2. İlki çok büyük bir oyun değildi. GoW'dan erken çıktı ve bağımsızdı diye çok dillendirilmedi ama Xbox markası altında AAA bütçesinde bir Hellblade çıkınca "GoW çakması" laflarını duymayız umarım…

Gülhis: Ya şimdi sana diyemiyorum ki kimse de çıkıp, "Hebele hübele çalmışlar bunu," demez. Sonuçta bu sefer Hellblade çok daha büyük bir kitleye çıkacak. Ama çok tutacak bir laf atma denemesi olacağını da sanmıyorum.

Serpil: Öyle bir densizlik yapan olursa... muhtemelen her gün karşılaştığımız yüz binlerce densizlikten biri olarak internette bir köşede dolanır bir müddet. Çok takılmaya gerek yok.

O kadar yazdım soru soracağım dedim ama pek cevaplamalık soru olmadı kusura bakmayın. Madem öyle, bir tane de cevabını kendim vermediğim bir soru sorayım. :)

Eğer Ragnarok'ta ne olacağı belli ise

Ayın videosu



→ Tarihin en beklenmedik ve absürt iş birliği desek aklınıza Diablo ve Aladdin gelmezdi herhalde. Bu videodan sonra bu durumun değişeceğini garanti ediyoruz: https://tinyurl.com/ogz-168-lod



Selam! OGZ

email, twitter, discord
facebook, youtube





Thor'u, Odin'i Kratos öldürmeyecekse, Biz GoW: Ragnarok'ta kiminle kapışacağız?

Daha soracak çok sorum, söyleyecek çok fikrim var fakat hepsini arka arkaya sıralamamak için yazmadım. Hayat bize umulmadık terslikler çıkarmaz ise önümüzdeki aylarda hepsini teker teker sormak isterim, sevgilerimle...

Gülhis: Ya Bahadır, Ragnarok'ta ne olacağı belli olsa bu oyun olur mu sence. Belli ki o bildiğimiz her şey tersine dönecek. :) Ha benim kendimce teorim bu tabii, GoW bilen gelsin anlatsın teorilerini. Ve elbette, ne sorun varsa sor, biz her şeyi biliyoruz (!?), yanıtlarız. (Ragnarök'un güzel yanı olacağını düşündüğümüz şeylerin çoğunun "kehanet" olması ve hikâye yazılırken değişik yorumlanabilecek bir hareket alanı bırakılmış olması. Bir ara bu konuda daha detaylı bir şeyler yazarım ben belki. -Can)

Serpil: Thor, Odin bir yana ben Kratos'un bile ufaktan kenara çekileceğini, artık sıranın Atreus'ta olacağını düşünüyorum yeni oyunda. Belki de bir sonrakinde... En son The Last of Us'ın çok başını ağrıtmıştı gerçi bu türden bir ters köşe. Bilmiyorum, artık gözler Santa Monica stüdyolarımızda...

Oyun Virüsü

Erdem Özkır

Merhaba,

46 yaşındayım; bu oyun virüsü 1980'li yıllarda atari salonlarındaki oyunları izlerken bana bulaştı, Commodore 64 ile eve yayıldı, yıllar içinde Amiga, Playstation 2 ve sonrasında PC ile devam etti. Akşamları işten çıkıp eve geldikten sonra ev halkıyla bir araya gelmeden 1 saat kadar game laptopumu açıp takılıyorum, şu sıralar Diablo 2 Resurrected bu 1 saa-

Ayın kısası



Böyle veda olmaz

Cem Özdemir

→ Selam Oyungezer Ailesi,
Az önce biraz geç kalmış şekilde ağustos sayısının anime bölümünü okudum ve son cümleyle boğazıma bir yumru oturdu. Ömer anime bölümünü de bitiriyor!

Yıllardır animeleri takip ettiğim, başka da yere asla ihtiyaç duymadığım kaynak artık yok.

Ayrılığın bu kadar üzücü olması şu ana kadar ne kadar iyi bir iş çıkardığının göstergesi Ömer'in. Gitme demek elden gelmez tabii ki, herkesin özel bir hayatı, hedefleri var.

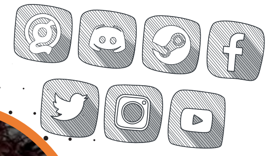
Ayrıca romantizmi e-postanın bir yerinde bırakmam gerekiyor artık :)

Diyeceğim şudur ki keşke gitmeden bir "Ömer'siz anime kültürü nasıl devam ettirilir?" başlıklı bir rehber hazırlayıp gitseydi.

Ailenin her zaman büyümesi dileklerimle, kalın sağlıcakla.

Gülhis: Cem bu mesajını Ömer'e ilettim. Bir yandan çok mutlu oldu o yazıların bu kadar sevilmesine ve işe yaramasına, bir yandan da, "Besledim, büyüttüm. Artık kendi ayaklarının üstünde durma vakitleri geldi," gibimsi bir şeyler dedi. (Ya da ben öyle duydum.) Belki yeni bir anime köşecisi yeniden bulunur, kim bilir…

Serpil: Hatırlar mısın Cem, yıllar önce İpek'le başlamıştı Anime köşesi, İpek Cevahir. Sonra o giderken katanayı Ömer'e devretti (kavuk devredecek değil ya). Aslında Ömer'den sonra da yeni bir sahip çıkabilirdi bölüme ama çıkmadı... Sahi niye çıkmadı ya? Belki de çıktı ama arada kaynadı, ya da bu aralar sürekli olduğu gibi, "Hadi yenileyelim, fırsat bu fırsat," dedik ve onu da sıraya soktuk diğer yenilenmelerle birlikte. Dergi şu an komple bakımda olduğu için tam hatırlamıyorum olayların sırasını ve şeklini gerçekten. Ama şu an için elveda Ömer'in anime köşesi ve tüm kawailer için teşekkürler.



timi dolduruyor.

Sorum şu; benim gibi 50'sine yaklaştığı halde evinin bir köşesinde kimseye zararı olmadan oyun oynayan büyük bir kitle olduğu halde neden bu ülkede insanlar "Çocuk gibi oyun mu oynuyorsun? ", "Bırak senin ufaklıklar oynasın", "Bu yaşta oyun yakışıyor mu?" sorularını soruyor? Neden kahvehane köşelerinde sabahtan akşama kadar okey oynayanlara, bilardo salonlarından eve sadece yatmaya gelenlere bu soru sorulmaz?

Bir oyuna 50-60 lira verdiğimde insanlara paramı boşa harcıyormuşum gibi gelir de, 6 ayda bir 5000 liralık telefonunu değiştirene "Teknolojiyi yakından takip ediyor" derler?

Biz sokağın kirine şiddetine bulaşmamış; kahvehane, bilardo salonları köşelerinde yıllarını harcamamış; kavga, dövüş, çete bilmeyen; evinin bir köşesinde oturup sessizce bilgisayarıyla oynayıp kolasını içen nesil çok çektik bu ülkemin insanlarından…

Gülhis: Evet, derginin yaşı kasetten oyun yüklemeye tutanlarını mikrofona alabilir miyiz? Erdem abi merhabalar; vallahi biz genç kuşak da kurtulamıyoruz insanların dilinden, çocuklar da kurtulamıyor, toplu taşımada telefonunda oynayanlar da, ayda yılda bir bir kafede PES ya da Fifa atanlar da…

"Sen yetişkinsin, eğlenme!" kafası nereden ve nasıl geliyor çok merak ediyorum ama her konuda ve her yerde var. "Sen büyüdün artık," diye çocuğun oyuncaklarını alıp daha küçük çocuklara vermeyle başlıyor ama hep, bundan neredeyse eminim.

(Diablo'ya henüz fırsatım olmadığı için uzaktan özlemle bakabiliyorum sadece, nasıl bari? Güzel mi?) *(14 sayfayı boşuna mı yazdık biz ya Gülhis? -Can)*

Serpil: Amaaan Erdem, hayatında bir kez olsun Butcher'a baltayla dalmamış, inventory'de kalan son boş kareciğe gem koymanın tatminini yaşamamış, ölü düşmanların sırtından oklarını geri toplarken kendini ahlaken sorgulamamış insanların dediklerine mi sıkıyorsun canını? Ama güzel özetlemişsin oynayanlar – oynamayanlar karşıtlığını, o açıdan evet, arada bir bunlar dert etmek lazım ki böyle güzel tiratlar çıksın.

GELECEK AYIN MİSAFİRİ

ANTON SEMCHENKO

Yaşı kaç olmuş, hâlâ işi gücü oyun!

Geçtiğimiz on yılda Backlog vs Bitirdiği oyun oranı:

Tercih ettiği kahve sertliği:



Blizzard oyunlarına karşı hislerinin yoğunluğu:

Oyununa OGZ'nin verdiği not:

7

Şimdi gidin 7 alan bütün oyunların arasında bulun Anton'un oyununu. -G



"Bu ay tik tak tik tak diye gelen dergi bitirme saatini Tik Tok uygulaması sandım. Hayır Tik Tok da kullanmıyorum, o nedenle bu karışıklık benim hakkımda ne der, bilemedim.

Siz Tik Tok kullanıyor musunuz? Komik bir şey çıkınca arkadaşlar gönderiyor bana, kendime özel filtre sistemim oluyor."

Bu ay dergice sağlık sorunlarıyla boğuştuk, bir türlü toparlanamadık. O yüzden önümüzdeki aya bir geçmiş olsunuzu alırız. "Kime, neye geçmiş olsun diyeceğiz," derseniz de… Şey… Siz topluca yazın bence ne olur ne olmaz. Turp gibi olmamıza son 3, 2, 1…

→ **@OYUNGEZER:** MEVSİM GEÇİŞİ SEZONU HASTALIKTAN KAÇINMA ÖNERİNİZ.... [BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU]

Öyle bir yöntem varsa bana da söyleyin ya... @aygengoris



[KAÇINAMADI] @gulhiscanpolat



Kendimi kedilere sarıp sarmalamak. Özellikle geceleri sıcacık ve yumuş oluyor. @canarabacı



ÇIKIŞ TARİHİ: 28 EKİM 2021

MUSTAFA MUTLU ŞENAY

AGE OF EMPIRES IV
TEKNİK STRES TEST İZLENİMLERİ

2000LERİN RUHU ANCA BU KADAR GÜZEL MODERNLEŞTİRİLEBİLİRDİ!



Çok istedik, çok bekledik; yeri geldi sadece eski oyunların görsellerini içeren duyuru videosunu duygulanarak, ilk oynanış görüntülerini de tekrar tekrar izledik. Kapalı Beta›dan sızdırılan her bilgiye atlayıp hep daha fazlasını istedik ve o gün sonunda geldi sevgili okurlar! Daha doğrusu henüz gelmedi; tam çıkışına hâlâ 1 ay var ama 4 günlük Stres Test sayesinde nihayet oturup Age of Empires IV oynama şansı bulduk. Başlamadan önce de malumun ilanını yapayım, ÇOK GÜZEL OLMUŞ BE ABİ!

"Abi 8 numarayı 1 saat uzatır mısın?"

Stres testinin amacı gereği Multiplayer odaklı olarak hazırlanan Beta'da İngilizler, Kutsal Roma İmparatorluğu, Ruslar ve Çinliler olmak üzere 4 farklı milletle diğer oyuncular veya yapay zekaya karşı savaşma şansımız vardı. Ezelden okçu sevdalısı bir strateji oyuncusu olarak ben de tabii ki Uzun Yaycılarıyla meşhur İngilizleri seçip ilk maçıma girdim. Giriş o giriş; bir anda 2008'de okuldan kaçıp arkadaşlarımla gittiğim o internet kafede, yine cam kenarındaki aynı sandalyede buldum kendimi. Karşımda bir kasaba merkezi, emrimi bekleyen köylüler, keşfe hazır bir gözcü... Tam olarak yıllar önce hissettiğim o heyecanı hissederek başladım oyuna.

Tanıdığımız her şey yerli yerinde; yine koyunları, çalıları ve tarlaları kullanarak yiyecek biriktiriyor, odun topluyor, madenlerden taş ve altın çıkarıyor, her işe koşan köylülerimizle güçlü bir ekonomi inşa edip çağlar boyu sürecek bir mücadeleye girişiyoruz. Rahatça söylemek isterim ki barındırdığı tüm yeniliklere rağmen Age of Empires IV size uzun yıllar önce aldığınız o tadı hissettirecek, köklerine sadık, gerçek bir Age of Empires oyunu.



Ne Age of 2'ymiş arkad-- *Şakk!*

Yine de bu durumu yanlış anlamamak gerek. AoE4 her ne kadar öncüllerinin ruhunu barındırsa da eski klasiklerin basit bir kopyası değil. Relic'in seriye yaptığı dokunuşlar ve aradan geçen yıllarda gelişen teknolojinin katkısı bariz olarak görülebilir durumda. İlk olarak oynanış anlamında oldukça yararlı düzenlemeler yapılmış ve oyuncuya yük olan birçok mekanik elden geçirilmiş. Tarlaların otomatik yerleştirilebilmesi, kuzuların koşturarak gözcünüzü takip etmesi, hayvan leşlerinin taşınabilmesi gibi ufak dokunuşlar oyuncuyu birçok açıdan rahatlatıyor.

Tabii eski mekaniklerde yapılan bazı değişikliklerin serinin sıkı takipçileri arasında anlaşmazlığa yol açtığını da eklemek gerek. Özellikle okların artık doğrudan hedefe ulaşması ve mikro kontrol ile bunlardan kaçmanın mümkün olmaması büyük tepki gördü ancak kişisel olarak bu tür değişikliklerin oyuncuyu gereksiz mikro kontrol yükünden kurtararak çok daha rahat ve strateji odaklı bir oynanışa izin verdiğini hissettim.

Ki zaten bu rahat oynanış genel anlam



da beta sürecinde en memnun olduğum şeylerden birisi oldu. Age of Empires IV, gerçek bir Gerçek Zamanlı Strateji oyunu oynadığınızı sonuna kadar hissettirse de sizi yoran bir oyun değil. Özellikle Starcraft 2 oynarken hissettiğim gerilimi, inşa sırasını kusursuz şekilde uygulamaya ya da eksiksiz mikro kontrol yapmaya çalışırken yaşadığım stresi hiçbir şekilde hissetmedim. *(O stresten keyif alanlarımız da var ama tamam mı?! -Can)* Dereceli maçlarda tabii ki benzer şeyler yaşanacaktır ama yorucu bir günün ardından açıp stres atmak için açacağım strateji oyununu bulduğumu düşünüyorum.

Film gibi sahneler yaşatan GZS mi olur?

Yapılan dokunuşlar eski mekaniklerin düzeltilmesinden ibaret değil, aksine bazılarını uzun yıllar önce keşke olsa diyerek hayal ettiğimiz, bazılarını ise hiç düşünmediğimiz birçok yeni mekanik var. Birer örnek vereyim: İlk olarak sonunda okçuları surlara çıkarabiliyoruz ki bu özellik savunma savaşına yepyeni bir boyut katmış. Özenle planladığınız surlara okçuları yerleştirip gerçek anlamda film sahnelerini andıran bir savunmayı yönetmek muhteşem hissettiriyor. Diğer tarafta ise gerekli araştırmalar yapıldığında doğrudan piyade birimleri tarafından sahada koçbaşı ve kuşatma kulesi gibi makinelerin inşa edilebilmesi saldırı ve baskınlara güzel bir dinamik katıyor. Bir de ben önceki oyunlara nazaran haritanın çok daha canlı, harita kontrolünün çok daha önemli olduğunu hissettim ama bunu nasıl anlatabilirim emin değilim. Kontrolünüzdeki milletin bonuslarına bağlı olarak haritadaki belirli kaynaklarla daha aktif etkileşime geçmeniz gerekebiliyor.



Age of Empires IV hakkında en merak ettiğim konulardan birisi olan milletler arasındaki asimetriyi de sonunda deneyimleme şansım oldu. Doğrusunu isterseniz farklı milletlerin oynanışı arasında benim beklediğim kadar radikal bir fark bulunmuyor, kuşkusuz AoE2'ye göre fark seviyesi kat kat artmış olsa da bu farklar daha çok ekonominizi kurarken yararlanacağınız bonuslar ve de ordularınızı oluştururken kullanacağınız birimlerle sağlanmış; örneğin Kutsal Roma ile oynarken rahipler ve kutsal emanetler size ciddi avantajlar sağlarken İngilizlerde uzun yaycılar ordunuzun gövdesini oluşturuyor ancak Starcraft 2 yada Company of Heroes seviyesinde bir asimetri beklemeyin. Gerçi oynanış konusunda daha özgün mekaniklere sahip olan Moğollar ya da Ruslar betada yer almadığı için de böyle hissetmiş olabilirim.

Aferin Relic, otur, 100!

Gelelim ilk oynanış görüntüleri geldiğinden beri ciddi tartışma konusu olan grafiklere. Açıkçası AoE4'ün "çizgi filmimsi" grafik tarzı beni hiç rahatsız etmemişti ancak gördüğüm kadarıyla açık beta öncesi özellikle renk seviyelerinde yapılan ayarlarla biraz daha solgun ve gerçekçi bir görsel yapı kurulmaya çalışılmış. Bu konuda pek seçici bir oyuncu olmadığımı da not düşerek genel anlamda görsellerden memnun kaldığımı söyleyebilirim. Sadece kamera açısının biraz daha genişletilebileceğini düşünüyorum. Özellikle şehriniz belli bir boyutu aştığında nerde ne olduğunu yakalamak zor olabiliyor. Bir de çok beğendiğim bir özellikten bahsetmek isterim: Nasıl tasarladıklarını çözemesem de binalar arasında otomatik olarak çıkan yollarla baştaki küçük köyünüzün zaman içinde gerçek bir Orta çağ kentine dönüşmesini izlemek inanılmaz keyifli. Binaları hiç hesaplamadan, tamamen maçın gidişatına göre genişlediğim zamanlarda bile ortaya görsel açıdan gayet güzel bir şehir çıktı.

Araya sıkıştırmak gibi olacak ancak oyunun Beta sürümünde olmasına rağmen optimizasyon konusunda fazlasıyla başarılı olduğunu da eklemek isterim, zaman zaman (özellikle Çağ geçişlerinde) anlık FPS düşüşleri yaşasam da oynanış zevkimi bozan bir takılma veya çökme yaşamadım. Ki çıkış sürecine kadar bu konudaki pürüzler de giderilecektir. Beta'yı açana kadar varlığından haberimin olmadığı Türkçe çeviri de güzel yapılmış, ilk başta alışkanlıkla İngilizce'ye dönmeye çalışsam da beceremeyip Türkçe olarak oynamaya başladığımda oldukça başarılı bir çeviri ile karşılaştım.

Sonuç olarak buram buram Age of Empires kokan, önceki oyunların hatalarından ders alan, gerekli yeniliklere sahip, gayet modern, taş gibi bir GZS gümbür gümbür geliyor. Betanın üstünden henüz birkaç gün geçmesine rağmen tam sürüme kalan günleri saymaya da başladım. Oyunun bazı eksikleri, ciddi denge sorunları var mıydı? Kesinlikle evet, özellikle birimlere 2 nokta arasında devriye gezme emri verememek biraz canımı sıktı, ama bana kalırsa bunların hiçbiri çıkışa kalan 1 ay ve sonrasında gelecek 2-3 büyük güncelleme ile çözülemeyecek sorunlar değil. Kaldı ki 22 senelik Age of Empires 2 bugün hala güncelleme alırken bu oyunun da çok uzun yıllar boyunca desteklenip büyüyeceğini görmek zor değil.









Play Station Showcase

DOSYA

SON YILLARDA OYUN FUARLARI VE SUNUMLARI KENDİ İÇLERİNDE BÖLÜNE BÖLÜNE FİRMALARIN KENDİ ÖZEL ŞOVLARINI YAPTIKLARI BİR HALE BÜRÜNDÜ. DOĞRUSUNU İSTERSENİZ BÜYÜK ÖLÇÜDE İYİ DE OLDU, ZİRA BÜTÜN OYUNLARI VE FİRMALARI TEK BİR MEGA ŞOVUN İÇİNE TIKIŞTIRMAK YERİNE HEPSİNE (VE ARADA GÖZDEN KAÇABILECEK BAZI CEVHERLERE) BOLCA PARLAMA IMKÂNI ÇIKIYOR BU SAYEDE.

E3'ÜYDÜ, GAMESCOM'UYDU GERIDE KALDIKTAN SONRA ARTIK UZUN SÜRE BÜYÜK BOMBA PATLAMAZ DIYORDUK KI… SONY ÜZERIMIZE PLAYSTATION SHOWCASE ATIVERDI. KİMİSİ "BU NE ARKADAŞ, REMAKE/REMASTER'DAN GEÇİLMEZ OLDU ETRAF!" DİYE BURUN KIVIRIRKEN KİMİSİ DE "KOTOR BE! KOTOR GELİYOR! VALLAHİ KOTOR!" DİYE EVİN İÇİNDE ZIPLAMAKLA MEŞGULDÜ. BAKALIM OYUNGEZER YAZARLARI OLARAK BİZ TERAZİNİN HANGİ TARAFINDA KALMIŞIZ BU SUNUMU İZLERKEN.





EREN



KotOR Remake ve PS konsollarına ilk kez gelecek olan Alan Wake haricindeki Remaster'lar (yani bir GTA V daha kaç jenerasyona çıkabilir ki?) bende baygınlık yaratsa da her türlü Uzak Doğu oyunu beni gayet memnun etti. E Wolverine ve Spidey de severiz ezelden. O yüzden büyük bir sıkıntım yok, sadece iddialı duyurular biraz aralara dağıtılıp sunumun temposu daha dengeli ayarlanabilirdi düşüncesindeyim.

CAN



Knights of the Old Republic duyurusuyla başlayan bir etkinliği beğenmemiş olmam ihtimal dahilinde değil doğal olarak. Sırf o bile heyecanımı tek başına sırtlanabilecek olsa da devamında gelenler de yüzümü güldürdü. Forspoken, Guardians of the Galaxy ve Alan Wake Remastered'a yükselmişken hiç beklemediğim Wolverine ve devamında da "Hadi gösterin artık şunları!" diye beklediğim Spider-Man 2 ve God of War Ragnarök'la senenin en tatmin edici etkinliği oldu benim açımdan.

ESER



Playstation Showcase yayını esnasında henüz 1 günlük oğluşumun bağırışlarıyla uğraştığım için etkinliği canlı izleme imkânım olmasa da Engin'in Hangouts üzerinden gerçek zamanlı bilgi akışıyla heyecanı kısmen yaşadığımı söyleyebilirim. "KOTOR Remake!" dedi, "Ciddi misin?" dedim; dakika bir, gol bir. Sonra Wolverine'dir, Spider-Man 2'dir, God of War: Ragnarök'tür isimleri duydukça videoları izlemek için nasıl can attığımı bir ben biliyorum valla. Ah ne olurdu bir de birileri kulağıma Bloodborne Remaster diye fısıldasa, iki dakikalığına da olsa Sony fanboy olurdum. Kısmet değilmiş.

EMRE S.



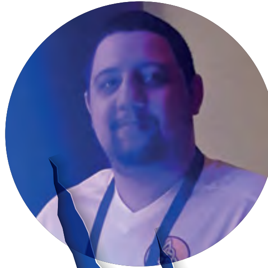
Beni heyecanlandıran oyunlar Alan Wake ve Ghostwire Tokyo oldu sadece. Tabii bu kişisel bir görüş ama Sony açısından da bu sunumun daha doyurucu olması ve daha bomba oyunlar içermesi gerekirdi bence. Zira oyunların büyük kısmı ya Remastered ya da PS4'e de çıkacak oyunlar. Bu kütüphanenin henüz PS5'e istediği ivmeyi kazandıracağını düşünmüyorum. Tabii Microsoft mağlubiyetle geçen 20 yılın ardından artık Sony'ye rakip olabilmek istiyorsa PS5'teki bu kuraklığı iyi değerlendirmesi lazım. Fakat orada da Gamepass haricinde pek somut bir hareket göremiyorum doğrusu. God of War, Spider-Man, Gran Turismo gibi sağlam exclusive'ler gelmeye devam ederse Sony bu raundu da alır; üstelik bu sefer terlemeden.

M. İHSAN



Etkinlikten önce herkesin yeni God of War'u bekleyip Ragnarök gösterildikten sonraysa burun kıvırmasına bir anlam veremedim ben. Grafikler ve animasyonlar bilhassa çok eleştirildi -ki bence en anlamsızı buydu. Birbirlerine bu kadar yakın zamanda çıkan oyunlarda her zaman gördüğümüz bir şey bu. Yakın tarihten örnek vermem gerekirse Tomb Raider (2013) ile Rise of the Tomb Raider'da (2015) dağa tırmanma animasyonları falan hep aynı. Çok da abartmayıp işin eğlencesine bakmak lazım bence. Onun haricinde GTA V dışında gösterilen oyunların hepsini beğendim; bir konsol oyuncusu olmamama rağmen Spider-Man 2 ve Wolverine duyurularına sevindim. Uncharted 4'ün PC'ye gelecek olması da ayrı bir mutluluk oldu benim için. Darısı diğerlerinin başına.

OĞUZ



Hâlâ bir etkinlikte Wolverine duyurulmasının şokunu yaşıyorum. Daha bu şoku atlatmadan Spider-Man 2'de Kraven'ın sesi ve peşi sıra Venom'u görmek beni epey mutlu etti. Knights of the Old Republic duyurusuyla ışın kılıcımı tozlu sandıklardan çıkarmamı sağladı. Genel anlamda etkinlik, gösterilen ve duyurulan oyunlar beni yeterince tatmin etti. 2023'ü beklemek için yeni sebeplerim var artık.





ALAN WAKE REMASTERED

Korku/hayatta kalma türünü çok seven fakat PC ve Xbox kültürüne pek girmemiş biri olarak ıskaladığıma en üzüldüğüm oyunlardan biriydi Alan Wake. Neyse ki dileğim 11 sene sonra gerçek oluyor ve oyun Remastered olarak ekim ayının başında Playstation konsollarına geliyor. Yakın dönemde pek çok PS Exclusive oyunun PC'ye çıktığını göz önüne alırsak o kadar da hakkımız olsun canım.

Grafiksel iyileştirmeler ve 4k desteğinin yanı sıra Remastered sürümünün beni en çok mutlu özelliği her iki DLC öykü paketini de içerecek olması. Tecrübeyi eksiksiz olarak yaşayacağız yani. Ayrıca orijinal oyunda bölümlerin kapanış parçaları Depeche Mode, David Bowie, Nick Cave gibi pek çok ünlü grup ve sanatçıya aitti ki bu parçalar da Remastered da yer alacak. Yeniden sürümlerde bu tarz lisans olayları genelde sıkıntı yarattığından (bkz. Crazy Taxi) bu da gayet güzel bir haber bence.

Unutmadan oyunu kalbimizin Max Payne'i Sam Lake'in anlatımıyla da oynayabileceğiz. Orijinalini kurutup oyuna bir de geliştirici penceresinden bakmak isteyenler için de hayli hoş olacağını düşünüyorum. Peki bu Remastered devam oyunlarına dair bir işaret olur mu, onu da hep birlikte bekleyip göreceğiz. ■ EMRE S.

ÇIKIŞ TARİHİ: 5 Ekim 2021 | **TÜR:** Gerilim / Macera | **YAPIMCI:** Remedy Entertainment

FORSPOKEN

Önümüzdeki dönemde beni en çok heyecanlandıran yapımlardan birisi Forspoken. Frey Holland isminde, yolunu New York'un bol belalı sokaklarında kaybetmiş genç bir kadını yöneteceğiz ve videoda gördüğümüz üzere Frey'in aşırı "dünyalı" haline ilk dakikadan ısınmamak mümkün değil.

Final Fantasy XV'te emeği geçmiş ve Luminous Engine ile gerçekçi bir fantastik dünyayı başarıyla yaratmış olan ekip bu sefer gerçekle fantezinin dünyalarını ayırıp karakteri bir portaldan ışınlayarak "isekai" denen popüler türle de sıkı bir dirsek temasına girişiyorlar. E tabii ki buraya haybeye düşmüyoruz; dünyayı yine çeşitli karanlık tiplerden kurtarmamız lazım. Athia dedikleri bu yeni mekânda isimleri Tantas ve en güçlüleri de Tanta Sila diye geçiyor düşmanımız olacak bu kötücül arkadaşların. Tabii ona gelesiye kadar bileğimizde takılı olan ve Cuff ismindeki bileziklerin yönlendirmesiyle (konuşan bilezik, evet) bolca sihir öğrenip uçmalı kaçmalı parkur işlerine girişeceğiz. Ki bu bahsettiğim büyüler su küreleri oluşturup, parlak ve bol poligonlu buzdan kazıklar yaratmaktan, yerden saldırgan ağaç kökleri çıkarmaya kadar değişen bir çeşitliliğe ve büyüleyici bir görselliğe sahipler.

Epey geniş olduğu her halinden belli olan dünyasında fantastik bir Orta Çağ mimarisi ve enteresan coğrafi oluşumlar da gözüme çarptı. Zaten yerden çıkıp ufku yarım daire şeklinde kesen acayip doğal oluşumlar olmadan oraya fantastik dünya demiyoruz biliyorsunuz. Oyun bu muazzam görünen dünyayı PS5 konforunda arşınlamamız için ayağımıza AMD FidelityFX teknolojisinin havalı botlarını giydirecek. Bu teknoloji görsel kalite ya da kare sayısı oranından feragat etmeden yapay zekâ yardımıyla dünyanın daha hızlı oluşturulması ve gezilmesine ön ayak olup diğer oyunlar açısından da emsal teşkil edeceğinden oldukça önemli. Tabii Nvidia'nın DLSS'iyle nasıl kapışacağı da merak konusu.

Türlü çeşitli atraksiyonlarla gezilen bu dünyanın yapısı bana Attack on Titan, Spider-Man ve Infamous'un bir kırması gibi geldi -ki böyle kırmaya can kurban. Epeydir içinde doya doya gezeceğimiz orijinal bir dünya bulamıyorduk, ilacımız Forspoken'mış demek ki. Benim bir kaygım Final Fantasy XV'in güzel gözüken ama bomboş diyebileceğim açık dünyasının burada daha rafine ve işler hale getirilip getirilemeyeceği kısmında. Zira orada boş gezenin boş kalfası oluyorduk oyunun büyük bölümünde ve her ne kadar yaratılan dünyayı sevsem de bu aktivitesizlik can sıkıcıydı. Forspoken bu noktada haritayı boğmadan keyifli yan görevlerle bu işin üstesinden akıllıca gelebilir diye düşünüyorum. Sonuçta buradaki yeteneklerimiz daha uçuk kaçık ve odağımız da tek karakterde olduğundan dünyaya daha çok zaman ayrılıp zenginleştirilebilir. Ve lütfen şu oyunu bitirip piyasaya sürün abiler, "Başı şurada, kıçını da sonra vereceğiz. Lâkin ortasının yarısını da şu DLC'ye koyduk" yapmayın bu sefer. Bozuşuruz.

Hayli sıkı görünen savaş mekanikleri ve bol çeşitli düşmanlar da işin tuzu biberi, kızgın tereyağı olup yemekten sıkılmayacağımız bol soslu, yaprak gibi kesilmiş etli bir iskender kebaba döndürecek oyunu umuyorum. *(Hayda, yine gitti diyetler… -Can)* Eğer ekip senaryo kartlarını doğru oynar ve anlamlı bir karakter gelişim sistemi de ortaya koyabilirse gelecek yılın en büyük hitlerinden biri olabilir Forspoken benden söylemesi. Buraya yazıyorum şimdiden. ■ EREN E.



ÇIKIŞ TARİHİ: 2022 Bahar | **TÜR:** Açık Dünya / Aksiyon | **YAPIMCI:** Luminous Productions

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC REMAKE



ÇIKIŞ TARİHİ: Belirsiz | **TÜR:** Rol Yapma Oyunu
YAPIMCI: Aspyr Media / Lucasfilm Games

Ne zamandır söylentileri dönüp duruyordu ama kanlı canlı Knights of the Old Republic Remake'ini görmek nefis oldu. Üstelik hiç beklemezken, sürpriz bir şekilde etkinlik açılışını yapması da ayrı bir güzellikti. Zamanında KotOR'u severek oynayıp da Revan'ın ışın kılıcını açtığı kısımda heyecanlanmayan olmamıştır herhalde.

Bu noktada "Remaster" değil de "Remake" oluşu dikkat çekiyor oyunun. Lucasfilm Games ve Aspyr'in ortaklaşa yüklendiği bu proje grafiklere iki cila atıp, süsleyip aynı oyunu önümüze servis etmeyecek yani. Her şeye en baştan başlanıyor, günümüz standartlarında tekrar yaratılıyor demek bu. Ana hikâyeye sadık kalacaklarını söylüyorlar mesela ama yeni Star Wars devamlılığına uyması için ufak tefek değişiklikler olacak mı, ya da Final Fantasy VII'nin yaptığı gibi mekân ve kişilere senaryoyu derinleştirecek eklemeler yapılacak mı orası şimdilik muamma. Yine de duyuru videosunda sesini duyduğumuz Jennifer Hale'ın Bastila olarak geri dönüşünü müjdelediği de düşünülürse yeni diyalogların kaydediliyor olması ihtimal dışı değil. Tabii bu durumda artık hayatta olmayan (Canderous Ordo'yu seslendiren John Cygan mesela) ya da projeye dönmeye sıcak bakmayan isimler olursa bazı değişiklikler görmeye de hazırlamak lazım kendimizi. Buna ek olarak zamanında d20 sistemini kullanan oyunun daha modern bir dövüş ve karakter geliştirme sistemine bel bağlayacağına da kesin gözüyle bakabiliriz.

Aspyr'in dediğine göre henüz geliştirme safhalarının başında olan KotOR Remake'i çok da yakın zamanda beklememek lazım. Olsun be Aspyr. Siz güzel yapın da biz o sırada ısınmak için eskisini bir daha baştan oynarız! ■ CAN

GRAN TURISMO 7

Gran Turismo trenine ilk oyunla binip sanırım 4. oyunda inmiştim ama ilk oyunun PS1 denen o gri harikalar kutusunda ne güzel anılar bıraktığını da hiç unutmadım. GT 7'nin ilk fragmanlarında yalnızca nostaljik bir tat almış olsam da Sony Showcase'inde yayınlanan son tanıtım beni yine can evimden vurmayı başardı galiba. PS5'in etinden sütünden faydalanan oyunda bizi bol bol Ray Trace yansımaları, gerçek zamanlı değişken hava şartları, muazzam araç ve çevre grafiklerinin beklediğini görüyoruz ilk etapta.

Sürüş dinamikleri nasıl bir değişim gördü bilmemekle beraber Dual



Sense kontrolcüsünün epey bir fark yaratacağını söylüyor yapımcılar. Neredeyse olmayan yükleme süreleri ve motorun sesini beynimize zerk edecek 3D ses teknolojisi de parlatılan diğer özellikler. Daha rekabetçi kitleye yönelik GT Sports sonrası Kariyer Modu'nun tüm detaylarıyla dönüşü sevindirici olacak. Onun yanında koleksiyonculuk damarımıza basan muazzam garaj özellikleri, dibine kadar araca ayar çekebilme ve yeni eklenen aşırı detaylı fotoğraf modu "Scapes" de iştah kabartan özelliklerden.

Tabii tüm bu nimetlere ulaşabilmek bu kez sürekli bir internet bağlantısına bakıyor ve zaten PSN Plus olmadan multiplayer oynayamadığımız da düşünüldüğünde Sony'nin GT7 üzerine ciddi mali planlar kurduğunu görmek zor değil. PS4 sahipleri de oyuna kavuşacak ama elbette PS5 versiyonuyla arasında belli bir fark olacaktır. Ama işte gerçekçi araba sürüşü arıyorsanız PS konsollarında bundan iyisini bulmanız zor ve araç kataloğunun da zamanla genişleyeceği kesin. Otomobil seven bunu kaçırmaz zaten. ■ EREN E.

ÇIKIŞ TARİHİ: 4 Mart 2022 | **TÜR:** Yarış / Simülasyon | **YAPIMCI:** Polyphony Digital



GHOSTWIRE TOKYO

Ghostwire Tokyo, Sony etkinliklerini takip eden her oyuncunun ismini bildiği ama nasıl oynandığı konusunda pek de emin olamadığı bir oyundu; ta ki Playstation Showcase'de oynanışın gösterildiği bugüne kadar.

Gösterilen videoda ana karakterin kendinden geçtiğini ve Shibuya semtine paralel bir alternatif evrende kendine geldiğini görüyoruz. Bu dünyada sıkıcı Japon beyaz yakalılar yerine, beyaz kafalı Slenderman'ler, elinde dev makas olan kızlar ve benzeri "korkunçlu" folk canavarları var.

Ghostwire Tokyo'da Shooter mekanikleri olsa da elimize pompalı tüfek alıp, Halka filmindeki kızları avlamak gibi uçuk işlere girmiyoruz. Bunun yerine karakter eliyle semboller yaparak farklı saldırılarda bulunuyor. Bir dakikalık videodan her şeyi çözmek mümkün değil elbette ama bu hareketlerin karşılığı hem uzun mesafeli saldırılar hem de yakın dövüşte etkili olacak güçlü darbeler olduğunu şimdilik görebiliyoruz.

Oyun Shibuya gibi merkezi bir lokasyonda geçmesine rağmen hareket mekaniklerinin çok da zemin katta kalmayacağını da görmüş olduk. Ana karakter kendini bir anda çatı katına çekip oradaki torba benzeri hayaleti haklayıverdi mesela.

Ghostwire Tokyo ile ilgili bilinmezler hâlâ çok açıkçası. Ana karakterimizi reklam panolarından tehdit eden Oni maskeli bir büyük kötü, ana karakterle bağı olan hasta bir başka yan karakter ve kendi kendine hareket eden lise kıyafetlerinden, timsah ağızlı kadınlara kadar çok sayıda ilginç tipleme vardı videoda. Çoğu kişi Ghoswire'ın daha düz bir korku oyunu olmasını beklese de en azından videodan biraz daha aksiyona yöneleceğini görmek mümkün. Mantıksız da değil aslında; özellikle Japonya'ya odaklanan bir oyunun Resident Evil ile doğrudan rekabete girmesine çok da gerek yok.

Ghostwire: Tokyo için ne yazık ki net bir çıkış tarihi yok. Slenderman ve lisanssız nice korku filmi karakterini haklamak için 2022 yılını beklememiz gerekecek. Ben sizi bilmem ama şahsen Japonya'da hayalet avcılığı yapmak gibi gizli bir arzum olduğunu Ghostwire'ı görene kadar inanın bilmiyordum. *(İşte bunlar yeterince Shin Megami Tensei oynamamaktan hep -Can)*
■ **ALİ**

ÇIKIŞ TARİHİ: 2022 | **TÜR:** Aksiyon / Macera
YAPIMCI: Tango Gameworks



DEATHLOOP

İnsanların "Ya yine mi Deathloop izliyoruz?" isyanları eşliğinde aslında epey tatlı bir fragman izledik ve oyun hakkında umutlarımız yükseldi. Bir dakika ne? Dergi bitip okurların önüne serildiğinde oyun çoktan çıkmış olacak? Ne? Aslında oynadım da incelemesini bile yazıp bitirdim mi bu yazı için yeniden klavye pıtpıtlarken? Ne? Yılın oyununa adaylığını bile koydu, hatta ben mi lobisini yapıyorum? Destur bismillah.

Ya bu arada arkadaşlar, aranızda "Nihayet çıktı da her PS sunumunda görmekten kurtulduk" ana fikirli şakalarını yapıyorsunuz biliyorum tamam da millete anlatamamışlar oyunun ne olduğunu? Oyun mis gibi ama ben dahil kimse anlamadı nedir ne değildir? Pazarlama ekibinin suçu, oyunun değil ki? Vallahi çok güzel, inanmıyorsanız incelemeye bakın. ■ **ONUR**



ÇIKIŞ TARİHİ: 14 Eylül 2021 | **TÜR:** FPS
YAPIMCI: Arkane Studios



MARVEL'S GUARDIANS OF THE GALAXY

Son kez söylüyorum, bu oyun Avengers'ın muadili değil, öyle gibi de görünmüyor…

Wolverine ve Spider-Man 2 duyuruları sağ olsun über Marvel gazı dolan bir sunumda Sony çekip Eidos-Montréal'in Guardians oyununu da çıkarmış sahneye. Güzel de olmuş; oyunun "Marvel sevdalıları tarafından Marvel sevdalılarına" yapıldığını daha bir ayyuka çıkardı çünkü sunumdaki fragmanı.

Önceki fragmanda ve oynanış görüntülerinde Lady Hellbender'ı görmüştük ama oyundaki ana düşmanımız mı yoksa bazı mevzuları ateşleyecek bir durak noktası mı çok anlayamamıştık. PS Showcase fragmanını izledikten sonra benim aklım ikinci seçeneğe daha bir yattı. Çünkü hem Universal Church of Truth hem de Xandarian Worldmind gördük yahu! Dan Abnett ve Andy Lanning'in Marvel Cosmic Saga'sını okuyanların şu fragmanın üzerine masanın üstüne çıkıp oynaması lazım! Tabii onlar oynayadursun, ben bir yandan ritim tutup bir yandan bilmeyenlere müjdelerimi sıralayıp izah edeyim:

1) Universal Church of Truth, MCU'ya ait Infinity Saga'da gözlerimizin arayıp bulamadığı, anca James Gunn'ın ikinci filminin sonunda kozasını görür gibi olduğumuz Adam Warlock ile bağlantılı. Adam Warlock'un kötü versiyonu olan ve basbayağı Lovecraft canavarlarına hizmet eden Magus'un müritleri Universal Church of Truth üyeleri. Guardians ekibinin başının en büyük belaları arasındalar. Filmlerde izini bile görmedik bu arkadaşların.

2) Filmlerde biraz ucuz bir versiyonunu izlediğimiz, gücüne de zerre tanık olmadığımız Nova Corps'un çizgi romana fazlasıyla sadık bir versiyonunu da gördük aynı şekilde! Nova Corps'un gücünün kaynağı, ultra über mega yapay zekâ Worldmind'a da çevrildi spot ışıkları! Nova Corps askerlerinin tasarımlarını da ufacık minicik yakaladık! "Bu kadar kallavi bir Nova Corps varken Richard Rider yok mu bu oyunda?" diye soruyor insan tabii. Sormaya da devam ediyor boşluğa; cevabını alamayıp merak etmeye devam ediyor. Gece uykuları kaçıyor. Kilo veriyor. RICHARD RIDER SOKUŞTURUN ARTIK ŞU MARVEL ŞEYLERİNDEN BİRİNİN BİR YERİNE! ÖZLEDİK ADAMI, ŞU KADARCIK HATRIMIZ BİLE Mİ YOK?

3) Ufak ama tatlı bir detay daha var elbet, Rus aksanlı astronot köpek gözünüze çarpmıştır. Kendisi Cosmo the Space Dog, filmlerde bir numarası olmadan azıcık ucundan gözükmüştü. Normalde çizgi romanlarda önemli bir yer arz eder, Knowhere'in yöneticiliğini yapmasının yanı sıra Guardians ekibinin resmi bir üyesi haline de gelmiştir. James Gunn'ın "konuşan rakunumuz var, bir de konuşan köpek almayalım ekibe; bir kenarda sürpriz detay olsun yeter" diyerek ettiği ayıbı, Eidos-Montréal temizleyecek görünüşe bakılırsa.

Şu detayları da gördükten sonra iyice emin oldum; çizgi romanları hatim etmemiş, eline lisansı geçirip para hırsıyla oyun yapmaya başlamış bir yapımcı ekibin elinde değil GotG oyunu; elindeki materyale hem sevgi hem de saygı duyan bir yapımcı ekibin elinde. Tabii bu sevgi ve saygıyı duyarken filmin tonuna yakın da bir ton benimsemişler ve o kısımda topu ellerinden düşürme riskleri var gibi gelmedi de değil. Star Lord'un kalp krizi geçirme taklidi yaptığı kısım bana biraz çiğ geldi. Ergen esprilerine koca koca adamları güldürme işini James Gunn kadar iyi kotaramayabilirler belki.

■ ONUR



ÇIKIŞ TARİHİ: 26 Ekim 2021 | **TÜR:** Aksiyon / Macera | **YAPIMCI:** Eidos-Montréal



PROJECT EVE

Bana şöyle Uzak Doğulu, asmalı kesmeli ve hatunlu bir oyun verdiğinizde mutluyum arkadaşlar. Yani Nier Automata ve Bayonetta'yı düşünebilirsiniz direkt. Bu ikisini alıp kıyamet sonrası bir dünyaya (daha doğrusu insanların Dünya'dan kovulduğu karanlık bir gelecek senaryosuna) ışınlıyor bizi Project Eve. Bir Güney Kore oyunu olduğundan başroldeki Eve kızımız biraz daha usturuplu giyinmiş Japon akranlarına göre ama vücut hatlarını seçmek için de merceğe ihtiyacınız yok pek.

Gördüğümüz videoda Eve kızımız bu usturuplu kıyafetini her nasılsa hiç kirletmeden bol kanlı kombolara imza atıyor, oradan oraya sıçrıyor ve bunları yaparken de kamera hep onun kalçalarını ön planda tutacak şekilde konumlanmayı başarıyordu. Düşmanlarıysa Cthulhu kardeşimize rahmet okutacak, Bayonetta'nın melekleriyle okeye dönecek kadar grotesk ve akla zarar tipler. NA:tives denen bu varlıklar insanlığı yenip dünyayı harabeye çevirmişler ve bizim işimiz de evimizi geri kazanmak. Daha önce yapmadığımız iş değil. Yeter ki Eve ile oynarken sürekli kalçalarına odaklanan kameradan kendimizi sakınıp karşıdaki rakibe bolca parry ve evade atıp ismini asla karıştırmayacağımız Beta ve Burst Gauge'larımızı doldurarak tüm o kanlı vahşetli bitirici hareketleri yapabilip Dual Sense'imizi şenlendirelim.

Oyunun çıkış tarihi şimdilik belli olmasa da gördüklerim beni heyecanlandırdı, zaten aksiyon olsun taştan olsun oynarım ki burada "taş gibi" bir aksiyon da bizi bekliyor. Japonya dışında da hareketlenen Uzak Doğu oyun piyasasından sıkı bir yapım olacak Project Eve. ■ EREN E.

ÇIKIŞ TARİHİ: Belirsiz | **TÜR:** Aksiyon
YAPIMCI: SHIFT UP Corp.

TCHIA

Herkes kanlı bıçaklı oyunlar veya büyük yapımlar beklerken Playstation Showcase'de gözden kaçan oyunlardan biri de Awaceb'in ilginç macera oyunu Tchia oldu. Tchia, Avustralya'nın doğusunda bulunan Yeni Kaledonya bölgesinden ilham alıyor.

Oyunun kendisi biraz olsun Zelda'yı andırmıyor değil. Karakter, ukulele çalıyor, Kaledonya'ya özgü şarkılar söyleyebiliyor ve bölgenin hem şehir hem de mercan kayalıklarına sahip geniş dünyasında bazen botla bazense hayvan ruhlarıyla birlikte yol alabiliyor.

Oyunun harika gözüken deniz seyahat mekanikleri haricinde en ilgi çekici noktası ana karakterin çevredeki hayvanların içine girerken onların kontrolünü ele alabilmesi oldu. Bu şekilde karşımıza çok ilginç bulmacalar çıkacağından eminim. Oyunun çıkış tarihi 2022 olarak belirlenmiş olsa da bu COVID döneminde görebileceğiniz üzere ne olacağı hiç belli olmuyor. ■ ALİ

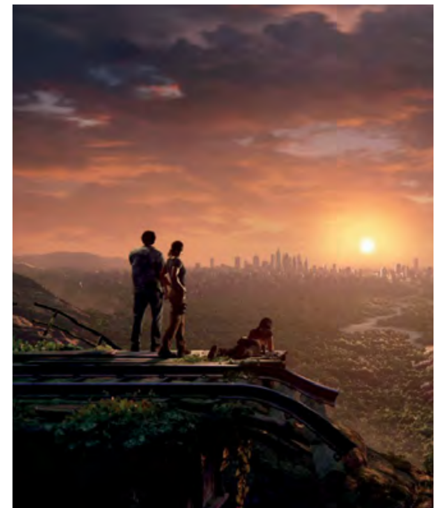


ÇIKIŞ TARİHİ: 2022 | **TÜR:** Aksiyon / Macera | **YAPIMCI:** Awaceb

UNCHARTED: LEGACY OF THE THIEVES

Sony'nin PC ile olan dirsek teması eli kolu kaptırma noktasına yaklaşıyor yavaş yavaş ama şikayetçi de değiliz bundan açıkçası. Önceden de tahmin edilen duyuru geldi ve Uncharted 4: A Thief's End ve The Lost Legacy oyunlarının geliştirilmiş görseller ve yüksek kare hızıyla PC ve PS5'e geleceğini öğrendik önümüzdeki yılın başlarında. PC portunu yapan Iron Galaxy daha evvelden Arkham Knight'tan sabıkalı olduğundan şöyle bir kaşlar havaya kalktı ama derslerini çalışmışlardır arada diye umuyorum.

Elbette bu paketin satış performansına göre daha çok PS özel oyununun PC yolunu tutacağını söylememe gerek yok. PC'ciler kesinlikle kaçırmasın diğerleri de macerayı PS5 konforunda bir kez daha yaşasın diye çıkan bir paket işte. Keyfinize bakın demiş Sony amcalar. *(Elleri değmişken önceki oyunları da getirselermiş bari, seriye 4'ten başlamak biraz garip olmuş? -Can)* ■ EREN E.



ÇIKIŞ TARİHİ: 2022 Başları | **TÜR:** Aksiyon / Macera | **YAPIMCI:** Naughty Dog

ÇIKIŞ TARİHİ: Belirsiz | **TÜR:** Belirsiz
YAPIMCI: Insomniac Games

MARVEL'S WOLVERINE



Playstation Showcase'te değil, herhangi bir etkinlikte böyle güzel bir sürpriz beklemiyordum. Çizgi roman okumaya başladığımdan beri favori karakterim olan Wolverine için resmen yeni bir oyun duyuruldu! Daha oyunla ilgili neredeyse hiçbir şey bilmiyoruz ama sadece o üç pençeyi çıkarken görmek bile beni heyecanlandırdı. Bir diğer heyecan sebebi de oyunu Spider-Man'i de yapan Insomniac'ın yapıyor olması. Bakarsınız belki bir noktada iki seriyi kesiştirip Marvel Oyun Evreni için de bir adım atmış olurlar!

Wolverine ile ilgili şu aşamada ne söylesek teoriden öteye gitmez ama ben Logan'ın kıyafetine bakınca tam yalnız kurt havasını taşıdığını söyleyebilirim. Hatta böyle gömlek giyen Logan genelde motorsikletsiz gezmez. Yani oyunda biz kullanmasak bile ara sahnelerde şekilli bir motorsiklet görmemiz epey olası. Çizgi romanlarında genelde bu tarz ağır hikâyelerde muhakkak Logan'ın bir sevdiceği ölmüş olur. Böyle bir trajedinin ertesinde Madripoor'a gidip Patch olarak da takılırsak acayip keyifli bir senaryoyla karşılaşabiliriz. Yazarken bile acayip gaza geldim, gidip biraz daha "Devlet Düşmanı" okuyayım...

Oyunun çıkış tarihi (doğal olarak) açıklanmadı, bu da bana ve birçoğumuza Playstation 5 alabilmek için gerekli süreyi sağlar diye umuyorum. Oyunla ilgili en büyük çekincem yaş sınırı yüzünden Logan'ın yeteri kadar "vahşi" moda girememesi ihtimali. Umarım Insomniac kaş yaparken göz çıkarmaz da asabi Kanadalı dostumuz ile doya doya sinirimizi atarız. ■ OĞUZ

VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOOD HUNT

ÇIKIŞ TARİHİ: 2021 | **TÜR:** Battle Royale
YAPIMCI: Sharkmob AB

Geçen ay Blood Hunt için "Vezir mi olacak yoksa rezil mi kestiremiyorum" demiştim. O arada oyunun Erken Erişim sürümü geldi, açıldı, hatta ben biraz şöyle oynayabildim ve… doğrusunu isterseniz hâlâ bir karara varabilmiş değilim.

Bir yandan "Vampire" havasını güzel işleyen ilginç bir oyun olma potansiyeli var, Prag'ı nispeten hoş modellemişler falan. BR uğruna "Masquerade" gibi önemli bir mekaniği boşlamak yerine oyuna yedirmişler falan. "Aaa, ne kadar ilginçmiş" diye daha detayına gireyim diyorum tam…

TATATAKTAK

Biri gelip kurşun kusuyor üzerime; karakterim yere düşüyor, sonra o ortama damlayan başkalarıyla çatışırken bir köşeye sinip Diablere edilmeden sağlığımı toplamaya çalışırken ister istemez soruyorum: "Vampir temalı Battle Royale niye var ya?"

Neyse, Blood Hunt'ın PS5 versiyonuna da şöyle hızlıca bir göz attık sunum sırasında. Ve evet, ben hâlâ bunun iyi bir fikir mi yoksa çok kötü bir fikir mi olduğuna karar verebilmiş değilim. ■ CAN



MARVEL'S SPIDER-MAN 2



Spider-Man 2 fragmanını izlediniz, muhtemelen izlerken azıcık de olumlu anlamda delirdiniz. Ben de delirdim. Hezeyanlarımı spoiler vermeden anlatabilmem mümkün olmadığı için uyarımı baştan yapıyorum arkadaşlar; *MARVEL'S SPIDER-MAN'İ BİTİRMEDİYSENİZ, BU SAYFALARI ACİLEN TERK EDİN.*

Heh, ne diyorduk? Insomniac, Marvel'ın yazarlarından Dan Slott ile güçlerini birleştirmesine rağmen kendi Spider-Man'inin yapıyordu ve ilk oyunun sonundaki kısa bir sekans da bunun habercisiydi hatırlarsanız: Norman Osborn'un karşısında, bir deney tüpünün içinde aslında Avrupa'ya gitmediğini öğrendiğimiz bir Harry görüyorduk ve cama yapışan bir simbiyot uzvu ile ekran kararıyordu. İlginç ve bir dönem Norman Osborn'un Carnage simbiyotu ile bağlanıp Red Goblin olduğunu düşününce manidar da tercihti bu. Elbette "Harry Venom mu olacak?" sorusuna kesin bir cevap vermiyordu; sadece simbiyotun orijinini Oscorp'a bağlamak için yazılmış bir detay da olabilirdi pekâlâ örümcek hislerimiz tersini söylese bile. Ancak ben spekülasyonumu Harry'nin Venom olacağını farz ederek yapacağım izninizle.

Bildiğiniz gibi çizgi romanlarda (ve Sam Raimi'nin talihsiz üçüncü filminde) simbiyot önce Peter'a bağlanıyor, Peter da simbiyotun kendisini agresif ve kötücül yaptığını fark edince kendisiyle yolları ayırıyordu. Reddedilmeyi kaldıramayan uzaylımız da Peter'a en az onun kadar kin güden Eddie Brock'a tutunup Venom olarak çıkıyordu karşımıza. Mevzu her zaman için "önce siyah kostüm, sonra Venom" şeklindeydi yani. Herkes Venom'un olası bir üçlemenin nihai düşmanı olmak yerine ikinci oyunda boy göstermesine üzülmüş gibi. Ben de başta bu tepkiyi vermiştim ancak üzerine biraz düşününce, "bu sefer önce Venom, sonra siyah kostüm" gibi bir yoldan gitmek isteniyor olabileceği aklıma geldi. "Peter neden savaştığı şeyle birleşsin ki?" sorusuna kabul edilebilir bir cevap buldularsa ikinci oyunun mekanik kollarından sonra üçüncü oyunda siyah kostümlü bir Peter görmek Spider-Man tarafında hoş bir güçlenme izleği olabilir gibi duruyor. Bunun yanında bir başka hikâye gidişatı tersine çevrilebilir ve bu sefer Harry, Venom ile olan münasebetinden sağ çıkamadığında evlat acısıyla dolan Norman tutup Green Goblin'e dönüşebilir. Hani olmaz ya, burada da Red Goblin'e dönüşse kıran kırana bir "Karaca Spidey vs Kızılca Goblin" kapışması izleyebiliriz. Gözünü kan bürümüş bir Peter'ın aklını başına Miles getirebilir. Sonra tekrar terk edilen Venom Flash Thompson ile birleşip bir Space Knight Venom yan oyununa kapı açabilir falan…



Pardon yahu, Spider-Man 2 konuşacakken duyurulmamış hayali üçüncü oyuna daldık? Dönelim hemen geri: Kraven da var bu oyunda, onu unutmamak lazım. Sesinden tanımayanlar olmuş ama Rus aksanlı, "Kendime layık rakip arıyorum ülen!" diye dövünen bir kişi Sergei Kravinoff'tan başkası olamaz. Fragmandan "Miles ve Peter, Venom'a; Miles ve Peter Kraven'a; sonra Kraven hepsine birden" gibi bir taraflaşma olacakmış izlenimi aldım ben. Fiziksel olarak tek başına üçüne dalacak ayarda bilmem ben Kraven'ı ama manitası Calypso da bir yerlerden çıkar mı, çıkabilir elbet.

Sinematik bir videodan oynanışla alakalı yorum yapacak fazla bir şeyimiz yok elbette ama hem Miles'ın hem de Peter'ın oynanabilir olmasına banko gözüyle bakıyorum ben. Peter'ın standart kostümüne mekanik kollar eklemiş olması da bu görüşümü güçlendiriyor çünkü Miles Morales kendi "yavru oyununda" biyoelektrik güçleriyle ve görünmezliğiyle Peter'ın kabiliyetlerini biraz gölgede bırakmıştı. Esas oğlanımız filmlerdeki Iron Spider kostümünün de getirdiği popülarite ile yepyeni fiyakalı kombolara kavuşacak gibi duruyor. *(Bu teknolojinin muhtemelen Doc Ock'a bağlanacak olması da tatlı olur bence -Can)*

Bu arada Venom'u doksanların efsane korku filmi Candyman'in başrolü Tony Todd seslendirecekmiş. 2023'te görüşeceğiz efendim. ■ **ONUR**

ÇIKIŞ TARİHİ: 2023 | **TÜR:** Aksiyon | **YAPIMCI:** Insomniac Games



GRAND THEFT AUTO V & GRAND THEFT AUTO ONLINE

Yıllardır bildiğimiz GTA V, grafiksel geliştirmeler ve kare sayısında iyileştirmelerle PS5'e de geliyor mart ayında. Oyun çıkalı tam 8 sene ve 3 konsol jenerasyonu geçti fakat Rockstar için bu oyuna bağlı gelir musluğu gürül gürül akmaya devam ediyor. Biz de oyuncular olarak Rockstar'ın oturduğu yerden para kazanmaktan vazgeçip yeni bir GTA yapmasını bekliyoruz. Lakin aynı anda GTA V'in birbirinin aynısı her sürümünü alıp online'ını da oynamaya, yani Rockstar'a GTA V üzerinden para kazandırmaya devam ediyoruz. Güler misin, ağlar mısın?
Dergide yazılar dağıtılırken GTA V'i gömeceğiz yalanıyla kaptım bu yazıyı (Affet beni Can) ama ben bizzat biz oyuncuları gömmek istiyorum bu konuda. *(Le gasp! -Can)* Gruplarda falan gördüğüm pek çok kişi de gayet hevesli valla "60 fps olursa ben gene gider alırım" diye, bizzat şahidim. Bu kafayla abartmıyorum Playstation 6, 7, 8 hatta 9'a kadar gider bu iş, benden söylemesi. ■ **EMRE S.**

ÇIKIŞ TARİHİ: Mart 2022 | **TÜR:** Aksiyon / Online | **YAPIMCI:** Rockstar Games

TINY TINA'S WONDERLANDS

Sony'ye ait bir sunumda görmeyi bekleyeceğiniz oyunlardan biri Borderlands'e ait bir yan oyun olmazdı diye tahmin ediyorum. Borderlands'e karşı bir antipatim yok hatta utanarak da olsa birkaç koleksiyon sürümüne de sahip olduğumu söylemem lazım. Buna rağmen artık Borderlands'i olmasa da özellikle yan oyunlarını böyle önemli bir gösterimde süre alacak kadar önemli göremiyorum açıkçası.

Tiny Tina's Wonderlands tam olarak bir yan oyun; ana hikâyeden bağımsız, serinin ikinci oyunundaki Asssault on Dragon Keep içeriğinin biraz daha genişletilmiş ve biraz da sulandırılmış sürümü diyebiliriz. İçeriğin tamamı Tiny Tina'nın ağzından anlatılan bir masaüstü rol yapma oyunu temasıyla geçiyor. Tiny Tina'nın kafasındaki fantastik dünyaları da az çok hayal etmek mümkün. Mimikler ve elementaller gibi sıradan canavarlara ek olarak devasa düşman yengeçleri, ayaklı köpek balıkları gibi uçuk canavarlar da mevut olacak.

Tabii bir Borderlands oyunu sayısız (ve en az yarısı kullanılamayacak kadar saçma) silah olmadan olmazdı. Buna ek olarak oyuncuların sahip olacağı büyü benzeri ek yetenekler de tanıtım videosunda kendilerini gösterdi. Yakın dövüş silahlarına ek olarak düşmanları çekip fırlatan büyüler, zehirli gaz bulutları ve şekil değiştirme büyüleri oyun dahilinde yerini alacak.

Fantezi temalı bir oyunda iskelet ve ejderhaların yuvası olan koca mahzenler, troll yuvaları ve yer altı mağaraları olmazsa olmazdı. Tiny Tina's Wonderlands sıradan Borderlands deneyiminin biraz daha sulandırılmış ve yakın dövüş saldırıları ile doldurulmuş hali gibi duruyor. Daha fazla Borderlands'e hayır diyecek değilim ama serinin kendini biraz olsun yenileme zamanı geldi de geçiyor bence. ■ **ALİ**

ÇIKIŞ TARİHİ: 25 Mart 2022 | **TÜR:** Looter Shooter
YAPIMCI: Gearbox Software



GOD OF WAR: RAGNARÖK

Geçen sene yine bir Playstation sunumu sırasında gayet sakin bir şekilde "Evet, Ragnarök geliyor. Hem de 2021'de!" diye duyurulmuştu God of War'un 2018'de başlayan Nors mitoloji temalı devamı. Sonra tabii biz Fimbulwinter beklerken Covid'le karşı karşıya kaldık; 2021'in neredeyse bütün büyük oyunları gibi Ragnarök da ertelenenler kervanına katıldı. Ama en azından geçen ayki sunumda nihayet hem yeni bilgilere hem de ilk bakışa nail olabildik God of War: Ragnarök için.

Oyunun adından da belli olduğu üzere İskandinav dünyasının kıyameti kapıda. Biz üçleme olur diye bekliyorduk ama sunum sonrası röportajlarda Cory Barlog'un yaptığı açıklamalardan oyunun bir ikileme olacağını öğrendik. Atreus ve Kratos'un soğuk kuzey diyarlarındaki hikâyesi bu oyunla sona erecek yani. Hele ki ilk oyuna doyamayanlardansanız bu biraz moral bozucu bir haber olsa da bunu hikâyeyi söndürmeden bağlamak için yaptıkları düşünülürse anlayışla karşılayabiliyorum. Hem bu nok-



RAGNARÖK'TAN SONRASINA DAİR İŞARETLER

Yazıda dikkatli gözlerin başka mitolojilere açık bırakılan kapıları fark edeceğini yazmıştım; olur fark etmediyseniz size biraz yardım edeyim dedim. Tyr'in mitolojidekinin aksine iki kolunun da yerinde olduğunu fark etmişsinizdir herhalde. Hah, o kollara biraz daha yakından bakmayı deneyin bakalım. Hiyeroglif mi onlar?! Önceki oyunda Japon Shinto inancına dayanan Tomoe sembolünü ve Ra'nın gözünü nerede görmüştük? Evet, evet. Tyr Tapınağı'nda!

Özetle, gözünüzü Tyr'in üzerinde tutun; bana diğer diyarlara açılan kapının anahtarını o elinde tutuyor gibi geliyor. (Umalım da Fenrir'e kaptıracağı elinde olmasın o anahtar!)





tada "İskandinav dünyasındaki maceranın sonu" kısmının altını çizmek gerekiyor. Zira dikkatli gözler hem 2018'deki oyunda hem de yeni yayınlanan videoda başka maceralar için açık bırakılan kapıları fark edecektir. (Etmediyseniz de merak etmeyin, sizin için hazırladığım kutuya buyurun)

Neyse, Ragnarök diyorduk. Sunum God of War'un 2018 versiyonuna çok tatlı bir paralellikle açıldı. Hani orada Atreus'a avlanmayı öğretmeye çalışan bir Kratos vardı; daha geyiği vurmayı bile beceremeyecek kadar toydu bizim oğlan, hatırladınız mı? Bu sefer Kratos'u ateş başında otururken gördüğümüz sahnede Atreus kapıdan içeri avlayıp sırtlandığı bir geyikle giriş yapıyor. Koca bir oyun boyunca yetiştirip, olgunlaşmasına tanıklık edince sanal da olsa insan ufaktan bir gururlanıyor. İlk oyundan bu yana geçen birkaç yıllık sürede boy atan Atreus'a ek olarak İskandinav mitolojisindeki kıyametin alametlerinden olan Fimbulwinter gelip çatmış. Hatta çatmakla da kalmayıp her geçen gün kemikleri donduracak soğuğunu arttırmaya devam etmiş; o kadar ki Midgar'ın meşhur Dokuzlar Gölü bile buz tutup donmuş baştan aşağı. Oğlunu sessiz sakin bir şekilde yetiştirmek için bütün gayretlerine rağmen kendini yine bir intikam döngüsünün içine çekilmiş bulan Kratos bir kez daha "sakin ve makul" baba rolüne bürünmüş. Ama tabii Freya'nın önceki oyundan devam eden öfkesi Atreus ve Kratos'u nereye gitseler takip ediyor videolardan gördüğümüz üzere. Buna ek olarak oyunun sonunda öğrenmiş olduğumuz kehanet, Atreus'un kökenlerini araştırmaya kafayı takmış olması derken… Kendimizi bu diyarların Savaş Tanrısı Tyr'i ararken buluyoruz belli ki. Sunumun sonlarında Atreus ve Kratos'un Tyr'i bulduğunu da gördük hatta ama sonrasında neler geliştiğini, hikâyenin nasıl ilerleyip sonuçlanacağını görmek için tahminen önce bir şu önümüzdeki kışı atlatmamız gerekecek. Santa Monica Stüdyoları bizi bu kadar meraklandırdıktan sonra o kışın da Fimbulwinter gibi olacağına şüphe yok… ■ CAN

ÇIKIŞ TARİHİ: 2022 | **TÜR:** Aksiyon | **YAPIMCI:** Santa Monica Studios



GÖBEKLİ THOR MU OLUR ALLASEN?!

Ya, evet. İnternetin bu aralar en büyük dertlerinden biri de bu. "Göbekli Thor mu olur?" Mitoloji konusunda azıcık araştırma yapmış olanlarınızın da bileceği gibi İskandinav Mitolojisi'nde geçen Thor aslında Chris Hemsworth değil arkadaşlar. Hatta bazılarınız için şok edici olacak belki ama, Thor ve Loki üvey kardeş de değil aslında.

Peki ya God of War'un sunumun hemen ertesinde görücüye çıkarttığı Thor orijinaline ne kadar sadık? Fazlasıyla. Bilhassa da Marvel inkarnasyonuna kıyasla.

Mitolojide tasvir edilen Thor'un farklı farklı varyasyonları olsa da genel olarak öne çıkan belli başlı özellikleri var: Yeme ve içmeye aşırı düşkün bir kere. Okyanusları içip neredeyse kurutacak, devlerin masasına oturup masadaki diğer herkesi aç bırakacak bir iştahtan bahsediyoruz burada. Çok da parlak zekâlı bir arkadaşımız değil; "düz mantık" insanı biraz. Kavga etmeye, birilerini (genellikle Loki'yi) dövmeye müthiş meraklı. Sırf canı sıkıldı diye cüce tekmeleyip öldüren bir manyak olabiliyor zaman zaman. Ve tabii ki inanılmaz da güçlü. Tepesi attı mı kendinden kat kat büyük buz devlerine kök söktürecek ya da bedeninin dünyayı sarmaladığı söylenen Jörmungandr ile güreş tutabilecek kadar hem de -ki bu gücün büyük bir parçasını da Megingjörð adlı kemerine borçlu. Ha, bir de saçı sakalı bol ve genellikle kıpkızıl tasvir edilir.

Şimdi elinizi vicdanınıza koyun ve söyleyin: Bu saydıklarıma bakınca hangisine daha yakın bir Thor canlanıyor kafanızda?

BU AY NE OLDU?


Baba oldum.
ESER



Uluslararası Oyun Geliştiricileri Derneği IGDA ilk kez Küresel Endüstri Oyun Ödülleri töreni düzenledi ve bağımsız bir yapım olan *Hades* tam 9 dalda ödül kazanarak AAA oyunlar *Ghost of Tsushima* (dört ödül) ve *The Last of Us Part II* (üç ödül) ders verdi. Hades'in başarısının unutturulmamasına ben de çok sevindim, yalan yok.



Horizon Forbidden West'in ön siparişe açılmasıyla birlikte iktidar, yüksek kur, vergi üçgeninin o soğuk elini bir kez daha cebimizde hissettik. PS5 versiyonu 700 liradan satışa açılan oyun için ilk başta PS4'ten geçiş imkânı olmayacağı da açıklanmış olsa da oyunculardan yağan küfür ve tepkiler sonucunda Sony geri adım attı ve "Hadi son kez bizden olsun" diyerek PS4'ten PS5'e bedava yükseltme hakkı tanıdı oyunculara.

TRIPWIRE

7
EYLÜL

Tripwire Interactive CEO'su Teksas'ta yürürlüğe giren kürtaj yasasını destekleyen mesajlar yazınca önce Shipwright Studios, sonra Chivalry 2'nin geliştiricisi Torn Banner Studio bundan böyle Tripwire ile çalışmayacaklarını açıkladı. Bu gelişmeler üzerine stüdyonun yönetim kurulu alelacele toplandı ve CEO John Gibson'a kapıyı gösterdiler. Kadın ve insan haklarına saygı böyle böyle öğrenilecek.



Microsoft Flight Simulator hayranlarının yolunu dört gözle (ve Ray-Ban Aviator Classic güneş gözlükleriyle) bekledikleri Top Gun: Maverick DLC'si 2022 yılına ertelendi. Bunda filmin ertelenmesinin payı büyük ama yeni tarihlere bakılırsa DLC filmin vizyona girmesinden aylar sonra çıkabilecek. Neyse, biz de önce filmi sindiririz.



Mass Effect Legendary Edition ile Mass Effect aşkımız bir kez daha depreşmişken artık gözler *Mass Effect 5*'e çevrildi haliyle. Yeni oyunda Unreal Engine kullanılacak gibi duruyor ama bu da geliştirme sürecinin uzamasına neden olacak. Ne kadar derseniz, çok diyeceğim. Oyunun tam anlamıyla geliştirilmeye başlanacağı tarih 2023 olacak gibi, çünkü o yıl önce *Dragon Age 4* çıkacak.

➜ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr

14 EYLÜL

Artık erteleme haberi almaya alışan bünyelerimiz *Total War: Warhammer III* ve *Dying Light 2*'nin ertelendiğini öğrendiğimizden en ufak bir tepki vermedi. Her iki oyun da bu seneyi es geçecek ve 2022 içinde çıkacaklar. Tabii yeniden ertelenmezlerse, çünkü neden olmasın?



14 EYLÜL

GeForce Now veritabanı çok ilginç bir sızıntıya imza attı ve veritabanında *God of War, Horizon Forbidden West, Demon's Souls, Gran Turismo 7, Ghost of Tsushima* gibi oyunların PC'ye geleceği görülüyordu. Sadece PS5 oyunları değil, *Final Fantasy VII Remake* ve *GTA Trilogy* de listedeydi. Nvidia hemen açıklama yaptı ama tam olarak yalanlamak yerine "spekülatif" demeyi tercih etti. Heyecanlansak mı, ne dersiniz?



17 EYLÜL

Yeni *God of War* serisinin hep üçleme olarak hayal etmiştik ama Ragnarok için yönetmenlik koltuğunu Eric Williams'a devreden Cory Barlog Nors mitolojisi hikayesini iki oyunda bitirmeye karar verdiklerini açıkladı. "Bir üçlemenin 15 sene almasını istemiyoruz" diyor Barlog, haksız da sayılmaz. O zaman sıradaki mitoloji için tahminlere başlayalım. Mısır?



19 EYLÜL

Quantic Dream'in bir Star Wars oyunu geliştirmekte olduğu haberi gündeme bomba gibi düştü. Bu yeni oyun David Cage'in alışık olduğumuz interaktif, daha çok QTE ve hikâye anlatımı odaklı oyunlarına pek benzemeyecek. Aksiyon ağırlıklı ve keşif odaklı olacak olan bu Star Wars oyununu hangi dönemi konu alacağı ise şimdilik muamma.

28 EYLÜL

NETFLIX

Netflix oyun dünyasına ciddi ciddi giriş yapma niyetinde olduğunu Oxenfree'nin geliştiricisi Night School Studio'yu satın alarak gösterdi. Piyasadaki stüdyo satın alan büyük oyuncuların arasında kendisine yer bulabilir mi bilmiyoruz ama mobil oyun a mobil oyun kataloğunu gün geçtikçe zenginleştirip daha fazla ülkeye açma planları olduğu kesin.

29 EYLÜL



God of War Ragnarok'un ertelenmesi herkesi üzmüş ve hayal kırıklığına uğratmıştı ama bunun arkasındaki sebepler ortaya çıkmaya başlayınca bu hisler yerini anlayışa bıraktı diyebiliriz. Meğer Kratos'a sesi ve vücuduyla hayat veren Christopher Judge 2019 Ağustos ayında ciddi bir sakatlık geçirmiş, sırtından ve dizinden ameliyat olmuş ve Santa Monica Studio onun rehabilitasyon sürecinin tamamlanmasını beklemiş. "Önce insan" diyen stüdyo işte böyle olur.

30 EYLÜL



STUDIOS

WELCOME TO THE FAMILY

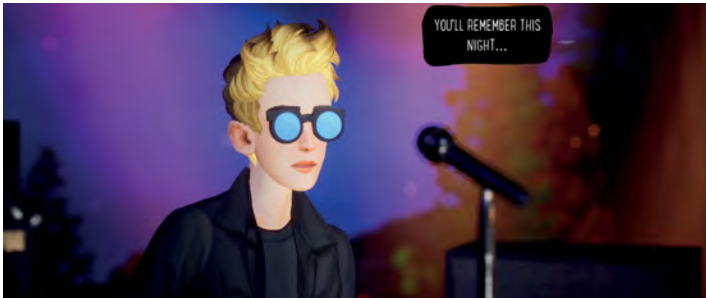
Çok ama çok uzun zamandır beklenen olay gerçekleşti ve Sony transfer sezonunun bitmesine saatler kala Bluepoint'i renklerine bağladı. Sony için *God of War Collection, Metal Gear Solid HD Collection, The Ico & Shadow of the Colossus Collection, Uncharted: The Nathan Drake Collection, Gravity Rush Remastered* ve *Demon's Souls* gibi çok sayıda başarılı yapım geliştiren stüdyo artık hak ettiği yerde diyebiliriz.

168

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

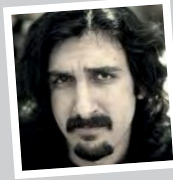
OYUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMSI
Aliens: Fireteam Elite	5	69
Assassin's Creed: Valhalla - Siege of Paris (DLC)	6	69
Black Book	7	79
Blightbound	5	58
CreatorCrate	4	-
F1 2021	7	83
Final Fantasy I-II-III Pixel Remasters	8	81
Ghost of Tsushima Director's Cut	9	88
Hell Architect	6.5	-
HighFleet	6	73
Humankind	7.5	78
King's Bounty II	6	65
Last Stop	7.5	70
Marvel's Avengers: War For Wakanda (DLC)	5	-
Mayhem Brawler	8	-
Neo: The World Ends With You	8	80
Psychonauts 2	9	89
Road 96	8	79
The Ascent	6.5	73
The Forgotten City	8	85
Twelve Minutes	7.5	77
Warhammer 40K: Battlesector	7.5	74



İNCELEMELERDE BU AY

100

OGZ TAKIMI



EMRE SÜMER

Döviz artık daha da yükselemez dediğim her seferinde beni mahcup etmeyi başardı ve Retro oyun fiyatları artık görenleri kör edecek seviyeye geldi. Tamamen bir zengin hobisine dönüştü yani. Ben de çaresiz şekilde bunca yıldır biriktirdiğim oyunlarıma gömüldüm. 40 yılın başı uygun fiyatlı bir şey denk gelirse almaya çalışıyorum gene de. Hatta asla yapmam dediğim şeyi yaptım ve Gameboy için Flashcard bile aldım. En büyük hobimi kaybetmek çok sıkıyor canımı…

SAYILARLA

568
Shang-Chi ile nihayet sonlandırdığım ve COVID yüzünden sinemaya gidemediğim gün sayısı

46
Hollow Knight'ı en kötü sonla bitirmek için harcadığım saat

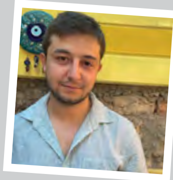
945
Fiziksel oyun koleksiyonumdaki (kartuş ve CD) güncel orijinal oyun sayısı

ÜÇ ÖNERİ

■ **KAERU NO TAME NI KANE WA NARU:** Oldukça sıra dışı mekaniklere sahip, Link's Awakening'le benzerlikler gösteren bir oyun. Bana göre Gameboy'un sadece gizli cevherlerinden değil, en iyi oyunlarından biri.

■ **CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE:** En son üniversitedeyken bitirmiştim bunu, Castlevania Advance Collection ile yıllar sonra tekrar oynayabildim. Hiç de eleştirildiği gibi olmayan, gayet kalite bir oyunmuş; doğru hatırlamışım.

■ **BINARY DOMAIN:** Öyküsü hiç de fena olmayan, YZ takım arkadaşlarına sesli komutlar verebilmek gibi ilginç özelliklere sahip, gayet de hakkı yenmiş bir cover-shooter. Türün meraklılarına önerilir.



MUSTAFA MUTLU ŞENAY

1 adet çalışılan iş, 1 adet bitmesi gereken okul, 1 adet uzun dönemli staj, 2 adet ilgilenilmesi gereken Start-Up, Master başvuruları, başvurular için gerekecek sınavlar derken mezun seneme girmiş bulunmaktayım. Bunlar bir bir nasıl hallolacak, şu 6-7 ay nasıl geçecek inanın bilmiyorum.

Bir yandan da gelmekte olan bir Age of Empires IV var, ne ara vakit ayırıp da tadına bakabileceğim, geldiği zaman göreceğiz. Yine de 2022'nin sonuna gelince hayatta şu anda olduğum yerden çok daha farklı bir yerlerde olacağını bilmek bana ihtiyacım olan enerjiyi veriyor, umalım da aynı enerjiyle su gibi akıp geçsin bu sene.

SAYILARLA

7.5
IELTS'den almam gereken minimum puan

10
Bu kadar işin arasında bir şekilde spor yaparak vermek istediğim kilo

20
Bu köşeyi yazarken AoE 4'e kalan gün sayısı, gün sayıyorum artık, evet

ÜÇ ÖNERİ

■ **IELTS:** Bu ay oyun yok size, lisansın 3. sınıfındaysanız son seneye bırakmadan halledin bu sınavı. Son senenizi korkunç rahatlatır benden demesi.

■ **Jean Monnet:** AB'nin muhteşem, über, şahane yüksek lisans bursu. Tüm okul ücretini ödediği yetmiyormuş gibi cebinize de şahane bir harçlık koyuyor.

■ **Hollanda:** Burs imkanları bol, okul fiyatları uygun, eğitim üst seviye, Master sonrası iş arama seçenekleri geniş, yurtdışı düşünenler için ideal ülke.

Pathfinder® Wrath of the Righteous

Mümkünse bir dahaki oyuna DM'i değiştirebilir miyiz artık?

BURCU ARABACI

athfinder'ın ilk oyunu olan *Kingmaker*'ı oynadıktan sonra ikinci oyunlarını belki çıkışından bir sene sonra oynarım demiştim. Lakin görev çağırınca *Wrath of the Righteous* karşısında karakter yaratırken buluverdim kendimi. Seri diyorum ama hikâyenin ilk oyunla hiçbir bağlantısı olmadığını baştan söyleyeyim. Aynı dünyada (ve hatta aynı kıtada) geçiyorlar ancak önceki oyunda da gördüğümüz bir iki NPC dışında ne bir referans ne de hikâyeyi etkileyen bir değişiklik var. O yüzden ilk oyunu oynamak zorunda hissetmeyin kendinizi, gerçi RYO fanı iseniz indirimlerden ucuza kapatıp bug'larından arındırılmış haliyle oynamak için fena bir oyun değil.

Aslında *Kingmaker*'ın üzerine çok şey koymuş Owlcat. Mesela o saçma sapan erzak taşıma zorunluluğunu kaldırmışlar. Hani bir kişilik erzağın 10 kilo tuttuğu ve zindanda 3 kez dinlenmek için 6 kişilik bir takımın 180 kiloyu sırtlanması gereken mekanikten bahsediyorum. Hele ki oyunun bug'ları da işin içine girince insanı deli edecek bir saçmalığa dönüşüyordu. Neyse ki artık yok, haritadaki gereksiz yavaşlama animasyonları da oldukça azaltılmış. Yani genel olarak ana haritada büyük gelişmeler var.

Rastgele rastlaşmalar

Ha, masaüstü RYO oynarken oyuncular biraz da kavga görsün diye yapılan rasgele karşılaşmalar hâlâ devam ediyor ancak eskisine göre daha az. Masaüstünde bir nebze mantıklı olan bu sistem, Pathfinder gibi savaş ağırlıklı bir bilgisayar oyununda oyun süresini gereksiz uzatmaktan başka bir işe yaramıyor. Adeta süre dolsun diye her sahnesinde uzun uzun bakışılan yerli diziler gibi sündükçe

sünüyor. 8 saatlik yolda karşıma 2 kez aynı tüccar, 3 tane de düşman grubu çıkıyor. Bunlar *Kingmaker*'daki kadar saçma sapan olmasalar da (3. seviye karakterlerin karşısına 2 tane devasa hava elementali çıkmıyor mesela artık) yine de tamamen mantıklı olmuyorlar. Yahu sen üstünde dandik deri zırh, elinde düz çelik kılıç olan gariban haydutsun. Neden yanlarında dev bir leoparla gezen 6 kişinin yolunu kesip saldırıyorsun, aklını peynir ekmekle mi yedin? O leopar seni tek başına ekmeksiz yer, ekmek kilo yapıyor.



Leopar demişken, gerçekten de oyunda hayvan yoldaşsız gezmeyin. Düşük seviyelerde çoğu karakterinizden daha iyi dövüşüyorlar. Zira siz 1.seviye halinizle turda tek saldırı yaparken (hatta genellikle onu bile yapamazken) çoğu hayvanat ısır, pençele, pençele diye üç hareket yapıyor. Üstüne bir de düşmanı yere düşürüp yerden kalkarken fırsat saldırısı yemesine sebep oluyor. Grubun Paladini dayak yerken atının herkesi pataklaması gibi şeyler biraz gurur kırıcı olabiliyor ama... yapılacak bir şey yok. At var. Hoov!

Yeter, okçular vakfına çevirdiniz burayı!

Sadece hayvan yoldaşlar değil, oyunda pek çok sınıf oldukça dengesiz ne yazık ki. Mesela büyü kullanıcılarınızın hepsi düşmanın büyü direncini geçmek için Spell





Kaldığımız han nasıl öldü onu çözebilmiş değilim...

Açın Google'ı oyun oynayacağız

Ah bizim zamanımızda böyle miydi edebiyatına girmek istemesem de kabul edelim ki dijital oyun platformları oyun yapımcılarına hatalarını aylar, yıllar sonra bile düzeltme ve kötü bir çıkış yapmış oyunu adam etme şansı verdi. Bir zamanlar CD'ye basılmış olan oyunu sonradan sürekli gün aşırı yamalayamayacağınız için nice oyun çıkışta hüsrana uğramıştı. Gelişen internetin sağladığı güzel imkana sahip olan yapımcılar oyunu yine de mükemmele yakın çıkarıp gözden kaçmış ufak hataları da sonradan düzetme yoluna gittiler, değil mi? Hayır, nasıl olsa sonra yamalarız diyerek test edilmemiş oyunları piyasaya sürdüler maalesef.
Owlcat stüdyoları ilk oyunları olan Pathfinder: *Kingmaker*'ı çıkardığında oyundaki hatalar saya saya bitmiyor, her gün yeni bir yama çıkıp oyunu kırk yamalı bohçaya döndürüyordu. Kimi yama bir yeri düzeltirken başka yeri bozuyordu. 80 saatlik oyunuma devam etmemi engelleyen bir bug'a çözüm olarak "Yeni yamayı yükleyip oyuna sıfırdan başlamanız lazım" dedikleri zaman oyunu silmiş ve kendilerini Lorekeeper'daki incelememde güzel bir gömmüştüm. Doğrusu *Pathfinder: Wrath of the Righteous* çok daha stabil çıktı selefine göre; lakin yine de kendinizi oyuna kaptırmanızı engelleyen ve "Ben mi bir şeyi yanlış yapıyorum yoksa yine mi bug" diyerek sizi Google'a gönderen bir sürü bug ve tasarım hatası var. İlk oyundur, acemiliktir, para yokluğudur diye ikinci oyuna da bir şans vereyim dedim ama sonuç yine hüsran. Ben oyunu Google'la birlikte oynamak istemiyorum.

General seçerken dikkat edilmesi gereken hususlar

Müstakbel generallerinizin portresinin sol üst köşesinde büyücü, okçu, savaşçı sembolleri göreceksiniz. Büyücü generaller düşmanın birkaç birimini tek seferde yok edebilen "Scorching Ray" ve "Fireball" gibi yeteneklere sahip oluyor, savaşçı generaller ise genellikle ordularına saldırı ve savunma bonusları veren yetenekler geliştiriyorlar ki bunlar da zaman zaman etkili olabiliyor. Okçu generallerin tuzak yetenekleri ise maalesef tam bir hayal kırıklığı, tek bir kareye tuzak kurabiliyorsunuz fakat düşman genellikle o kareye basmıyor ve harcadığınız enerji ziyan oluyor. Bu yüzden büyücü generalleri baş tacı ediniz, hele ki aşağıda bahsettiğim yeteneklerden birkaçına sahipse sarayı üstüne yapabilirsiniz.

Master of Maneuver: Bu yetenek ordunuza alabileceğiniz birim sayısını 1 arttırıyor. Başlangıçta her orduya sadece 3 birim alabildiğinizi ve düşmanın böyle bir sınırlaması olmadığını düşününce ne kadar önemli bir yetenek olduğunu tahmin edersiniz. General seviye atladıkça bu yeteneğin de üst seviyelerini alıp birim miktarını yükseltme şansınız oluyor, ordunuz orduya benziyor.

Scorching Ray: Gerek başlangıç seviyesinde gerek ileri seviyelerde düşmanın yüksek hasar verecek büyücü, okçu gibi birimlerini ya da hızlı hareket eden kanatlı iblislerini erkenden aradan çıkarmak için biçilmiş kaftan.

Flare: 3x3 bir alanın içindeki tüm birimleri sersemleterek bir sonraki hareketlerini kaybetmelerini sağlayan bu yeteneği savaşın başında düşman bir aradayken kullanarak düşman size hasar verebilecek kadar yaklaşamadan okçularınıza onları eritme fırsatı verebilirsiniz.

Cure Wounds: Düşman birimlerin öldürdüğü askerlerin çoğunu (hatta bazen tamamını) geri diriltip düşmanı sinirden çatlatmak için birebir. Tek ihtiyacınız olan birimden bir kişinin hayatta kalmış olması. Maalesef tamamen ölmüş birimler diriltilemiyor.

Fireball: Büyücü generalinize birkaç seviye atlattıktan sonra alabileceğiniz bu yetenek askerlerinizi hiç kıpırdatmadan savaş kazanmanızı sağlayacak tek şey olabilir. Scorching Ray kadar hasarı tek bir birim yerine 3x3 kare içindeki tüm birimlere vuruyor.

Summon Elemental: Rastgele bir elemental grubunu savaş masasına çağırdığınız bu yetenek sadece düşmana sadece hasar vermek için değil, saldıracak başka hedef vermek için de ideal. Okçularınıza saldırmaya giden düşmanın önüne dayayın elementali uğraşsın dursun. Yeteneği birden fazla kez kullanıp ortalığı elementale boğmak da mümkün.



Penetration yeteneklerinin tamamını almak zorunda. Aksi takdirde zaten sınırlı sayıda olan büyüleri tamamen boşa gidiyor çünkü düşmanlarınızın çoğu iblis ve hepsinin de büyü direnci var. Hatta sırf büyü direnci değil, çeşitli elementlere de direnç ya da bağışıklıkları var. O yüzden elektrik ya da ateş büyülerine odaklanacaksanız (ki en iyi elemental büyüler de bu ikisinden birine ait oluyor) bir de üstüne "Ascendant Element" mythic yeteneklerini almanız gerek; ya da düşmana zarar vermeyi komple unutup takımınızı buff'lamaya yöneleceksiniz. Bu da büyücülerin başka ilginç yeteneklerle özelleşmesini engelliyor ve hepsini tek bir kalıba sokuyor. Okçular ise bunun tam aksine, attığını vuruyor; çift vurup tek sayıyor. Savaşçılarınızın bir ya da iki saldırı yapabildiği (hatta ağır zırhtan dolayı düşmana ulaşmayı başaramadığı) tek turda okçunuz 4 ok atarak ortalığı temizlerken 60 tanesini sadece 200 altına alabildiğiniz Cold Iron oklar direnç mirenç dinlemiyor. Buff'ların süresini önce 1 saatten 24 saate, sonra da 1 dakikadan 24 saate çıkaran 2 mythic yeteneği alan Cleric'ler kendilerine (ve ileride de takımlarına) ne kadar atak bonusu ve koruma büyüsü varsa hepsini basıyor; uçuyor kaçıyor. E biz bunca sene büyü okuduk, ne olacak şimdi? Okumasaydınız kardeşim, her okuyan hasar verebilecek diye bir şey mi dedik?

İşin iyi tarafı oyunda bir NPC size karakterinizi baştan yaratma fırsatını veriyor. İlk birkaç deneme bedava üstelik; sonrasında bir miktar para bayılmanız gerekiyor. Paladinlikten memnun kalmadınız mı? E siz zaten Magus doğmuşsunuz ayol! Hop diye çorap değiştirir gibi sınıf değiştiriyorsunuz. Hatta ırkınız, isminiz, doğum tarihiniz komple değişebiliyor. Kimse de demiyor "Bu adam elf değil miydi geçen gün?" diye; herkes çok anlayışlı. Oyun

içinde herhangi bir açıklama yapmadan bu kadar değişiklik biraz saçma olsa da oynanabilirliği çok arttırdığını kabul etmek lazım. O yüzden kendini baştan yaratan kahramanlara anlayış gösterelim, unutmak istedikleri geçmişi yüzlerine vurmayalım lütfen.

Esas bi cüce vardı burada, ne oldu ona?

Ne yazık ki ana karakterimize göwsterilen bu anlayışı ben sevgili yoldaşlarımıza gösteremiyorum. Ne kadar sıkıcısınız arkadaşım siz! Biraz ilginç olun, bir de lütfen adınızı soran herkese hayat hikayenizi anlatmayın yahu! Ben ki Baldur's Gate NPC'leri ile uzun teolojik tartışmalara girmekten erinmeyip aynı oyunu 5 kez bitirmiş insanım; bu oyundaki duvar gibi yazılar beni bile eritti. Kullanıcı sözleşmesi imzalar gibi "He, he" der geçer oldum. Bana ne senin doğduğun ülkenin on yıllık kalkınma planından kardeş, ordumda ne işin var onu soruyorum.

Anlayacağınız partinize katabildiğiniz yoldaşlarda bir olmamışlık, bir sıkıcılık var. Kötü yazılmış da diyemem ancak biraz tek boyutlular ve kendilerini sevdiremiyorlar. Oyun dünyasını size tanıtmayı da görev bildiklerinden konuştukça konuşuyorlar. Sonra zaten herhangi bir bağım olmayan karakter gelip de "Ben ayrılıyorum gruptan" dediği zaman "Ok, bye!" dememek için kendimi zor tutuyorum. Çünkü gidip de adamın aynısını yaratabilirim bir miktar para karşılığında, bu bir kayıp değil ki?

Yoldaşlar arasında herkese ve her şeye sokacak bir lafı olan Daeran, iblisleri bile dostluk ve kardeşliğe davet edebilecek kadar sevgi dolu Ember, yolda gördüğü düşmanın kafasına ateş topunu yapıştıracağına önce sözlüye kaldıran Nenio vazgeçilmezlerim oldu. Sosiel ve Seelah da kendileri çok derinliği olan karakterler olmasalar da ilginç görev dizilerine sahipler. Geri kalanlarını kuşatma sırasında kaybetsem altı ay sonra nüfus sayımı yaparken aklıma gelirler. Açıkçası ilk oyun tam bir bug kutusu olmasına rağmen yan karakterleri çok daha iyiydi. Hepsi biraz daha canlı hissettiriyordu ve onlara ne olacağını gerçekten de umursamanızı sağlıyorlardı. Hatta krallık yönetiminde aktif rol alıp, görevleri kendi kişiliklerine göre çözmeleri ve kişilikleri değişip geliştikçe bunun krallık işlerine de yansıması ya da çekip gittiklerinde şehrinizin yöneticilerinden birinden mahrum kalması gibi detaylar onlara iyice bağlanmanızı sağlıyordu. Şimdi ise yoldaşlarınız sizinle birlikte kalede bile kalmıyor, sokakta birbirlerinden alakasız yerlerde takılıyorlar ve kendi kişisel görevleri dışında sizinle hiç etkileşime geçmiyorlar. Ha, sadece insan gibi davrandığınız karakter sizinle aşk yaşadığını sanmaya başlayabiliyor bir anda, o yüzden de hiç başlamadığınız bir ilişkiyi bitirmeniz gerekebiliyor. İnternette pek çok kişi de benim kadar şaşırmış bu olaya; demek ki ben mesajı alamıyor değilim. İnsan kendinden şüphe ediyor. Bundan sonra gönül fermanının 3 kopyasını imzalatmadan kimse kimseye âşık olmayacak. Lütfen, burada iblis ordularına karşı sefere çıkıyoruz. Kumandanın ayarlarıyla oynamayın.



Eğer Fireball sorunu çözmüyorsa, yeterince kullanmıyorsunuz demektir



Vay arkadaş, Paizo ne menem bir şirketmiş öyle!

Son zamanlarda sosyal medya oyun şirketlerinin çalışanlarına yaptığı pisliklerle dolup taşıyor. Bu seferki rezilliğimiz Wrath of the Righteous'ın yapımcısı Owlcat'i değil ama Pathfinder'ın masaüstü sisteminin yaratıcısı olan ve oyundaki kural sisteminin sahibi Paizo'yu merkezine alıyor ve şirketin eski çalışanlarından Jessica Price, Paizo yöneticilerinin ipliğini bir bir pazara çıkaran bir tweet serisiyle çıkıyor karşımıza.

En tuhaf iddialardan biri geliştiricilerin bulunduğu kattaki halıların 7 yıldır temizlenmemiş olması. 7 YIL! Çalışanların alerji ve astım gibi problemleri artık içinden çıkılamaz bir hal alınca yöneticilere durumu bildirmişler ve ne deseler beğenirsiniz? Halıları temizletmek çok pahalıymış. Çalışanlar halıları kendileri temizlemek isteyince de bunun sigorta şartlarına aykırı olduğunu söyleyerek izin verilmemiş. Nihayetinde insan kaynaklarını sıkıştırınca halıları temizletmeyi başarmışlar lakin bu sefer de problem çıkarıcı olarak bizzat başvurdukları IK çalışanı tarafından fişlenmişler.

Price'ın iddialarına göre Paizo'nun kurucularından Lisa Stevens, oldukça düşük ücretlerle uzun saatler çalışan elemanlarının şikâyet etmeye hakkı olmadığını ve Paizo gibi bir şirkette çalışma şansına sahip oldukları için bedavaya bile çalışmaları gerektiğini söylüyormuş. Yetişmeyen işlerin sorumlusunun yönetim hataları olabileceğine ihtimal dahi vermeyen Stevens, toplantılarda işlerin yetişmemesinden sorumlu "kanseri" bulmakla uğraşıyormuş.

Lisa Stevens emekli olup tahtını devrettiğinde de yönetimin bu tutumu değişmemiş. Hatta yerine geçen yeni başkan Jeff Alvarez, eşcinsel çalışanlarını burada yazmak istemediğim aşağılayıcı tabirlerle çağırıyormuş. LGBT topluluğuna gönülden destek veren çalışanlarının yoluna taş koymak için ellerinden geleni yapıp, sonrasında sanki kendileri desteklemiş gibi ekmeğini yemeleri de cabası.

Bu iddialara eski Paizo çalışanlarından destek geldiğini ve kimsenin de çıkıp "Öyle olmadı yalan söylüyorsunuz!" diyemediğini düşünürsek gerçeklik payı yüksek duruyor. Böyle bir ortamda çalışmak istemezdim doğrusu, hâlâ Paizo'da çalışan herkese sabırlar diliyorum.





Düşmanın sizden güçlü göründüğüne bakmayın, bir general savaşın seyrini değiştirir



Bak Ruşen Amca'nın oğlu Solasta'ya…

Bırakalım oynaşı bir kenara da gelelim oynanışa. *Kingmaker*'a sonradan gelen sıra tabanlı dövüş sistemi beğenilmiş olacak ki bu kez oyun gerçek zamanlı ve sıra tabanlı modlar arasında geçiş yapabilmenizi sağlayan bir tuş ile gelmiş. Güzel de olmuş doğrusu, oyuncuyu tek bir moda kilitlememek ve arada değişiklik yapabilmesine imkân vermek iyi bir fikir. Ama pratikte ne derece keyifli oluyor derseniz açtırırsınız Pandora'nın kutusunu.

Zira Solasta ile D&D 5E sistemine öyle alışmışım, öyle tatlı gelmiş ki Pathfinder kurallarını boğazlayasım geliyor. Geri dönüp Solasta'nın puanını bi yarım puan yükseltemez miyiz sayın müdürüm? *(Herkes PDF'lerini* açıp *değiştirsin hemen Temmuz sayısında! -Can)* Silah değiştirmenin tüm turunuzu yemesi ya da düşmana yaklaşıp aksiyonunuzu yaptıktan sonra kalan hareket hakkınızı kullanamamak gibi ufak problemler her savaşta karşınıza çıktığında iyice can sıkmaya başlıyor ve bir noktada "Yeter be" diyerek oyunu gerçek zamanlı modda "Taktik maktik yok bambambam!" diye oynamaya itiyor sizi.

Ben sıra tabanlı oynamayı sevdiğimden oyunun ilk bölümünü tamamen o şekilde oynadım. İlk büyük savaşı da sıra tabanlı yaptım ve o kadar uzun sürdü ki grubun mongrel okçusu yaşlanarak öldü o sırada. Elveda Lann, seni unutmayacağız. Şaka yapmıyorum, tam 3 saat sürdü dandik bir savaş. Oynanış süresi bu kadar olmayan oyunlar var yahu, insaf.

Peki biz bu sıra tabanlı dövüşleri ne ara kullanacağız sorusunu soruyor insan ister istemez. Karşınızda az sayıda ve zayıf düşman

Worldwound fatihi olmak isteyen gençlere öneriler

General fiyatları katlanarak artıyor, o yüzden iki tane general bence ideal. Zaten düşmanın akın ettiği iki hat var, yolun başını tutarsanız kimsecikler kalelerinizi kuşatamaz. Dikkat edilmesi gereken bir konu ilk generalle düşük seviyeli düşmanların tamamını temizlememek, ikinci generale seviye atlatacak kolay düşman bırakmak.

Tüm orduların bir güç seviyesi var, ancak savaşın sonucunu daha çok etkileyen şeyler birimlerinizin düşman birimlerine karşı avantajlı olması ve generalinizin yetenekleri oluyor. Mesela çok birimi olan fakat büyüye karşı dayanıksız olan bir orduyu askerlerinizi hiç kıpırdatmadan generalinizin tek Fireball'u ile alabilirsiniz.

Düşmanın sayısını azaltmaya bakın. 500 kişilik dandik bir piyade birimi sizin nefis hasar veren şampiyonlarınızı pat diye öldürebilir. O yüzden de büyük birimleri oklarla, büyülerle eritin.

Okçu mu o? Getir getir! Her fırsatta asker satın alın. Öncelik okçular ve uygun fiyatlı paralı askerler. Bir paralı asker birimini satın aldıktan sonra yenisinin fiyatı 4-5 katına çıkıyor, bir hafta beklerseniz fiyatları düşünce yine alırsınız. Maceracı ekibinizin topladığı ıvır zıvır eşyaları satıp asker almak için kaynağa çevirmeniz mümkün.

Aldığınız kalelere bina kurmayı ihmal etmeyin. Gerekirse kahraman ekibinizin evini arabasını bozdurup binalara yatırın ve daha çok asker üretmenizi sağlayacak binalarla finans, materyal ve enerji puanlarınızı arttıracak binaları erkenden kurun ki puanlar ve ordular biriksin.

Oyun size birimlerinizi başka bir birime çevirme fırsatı sunduğu zaman aklınızda olsun: Hızlı ve çok hasar veren birimler yavaş ve ağır zırhlı birimlere göre çok daha avantajlı. Öteki türlü siz düşmana ulaşıncaya kadar ordunuz kuşa dönüyor. Öte yandan kaliteli küçük birimler de sokaktan toplanmış büyük birimlerden her türlü iyidir. Champion, Hedge Knight, Marksmen bunlar güzel vuran birimler.

Kenarda 3-5 tane kalmış işlevsiz birimleri ve bir heves alıp da kullanmadığınız orduları düşmanı zayıflatmak için ya da haritayı açmak için kullanabilirsiniz, zira her turda belli bir miktar ilerleyebiliyorsunuz ve ana ordularınızı oradan oraya gezdirirken kıymetli şehirlerinizi tehdit altında bırakmak istemezsiniz.

Daha en baştan bütün düşmanları döveyim, bütün kaleleri alayım diye uğraşmayın. Çünkü askerlerinizin morali 30 günde bir kale alıp, 4 günde bir düşman dövmeye odaklı. Zamana yayarak moralleri sürekli yeşilde tutmak en iyisi.



varsa gerek yok, 6 kişi binin tepesine. Meydan muharebesi yapıyorsanız herkesin sırasını beklemek saatler alıyor; bir yandan mobil oyun da oynuyorsanız mantıklı, değilse sinir krizi geçirebilirsiniz. O yüzden sıra tabanlı modu sadece dar alanlarda 5-6 güçlü düşmana karşı ya da boss dövüşlerinde kullanmak mantıklı bir hal alıyor. Bu da biraz can sıkıyor.

Oyunun en keyifli savaşları ise ordu savaşları. *Heroes of Might & Magic* oynadıysanız hiç yabancılık çekmeyeceğiniz bu sıra tabanlı strateji bölümlerinde dünya haritasında geze geze iblis ordularını temizliyor, ele geçirdiğimiz kalelere binalar kurup daha çok asker üretiyoruz. RYO kısmında yaptığımız bazı seçimler ordularımızın nasıl şekilleneceğini belirliyor. STS moduna yapabileceğim tek eleştiri kaleye saldırırken de yolda kavgaya tutuşurken de aynı haritaları kullanıyor olması. Ayrı bir kuşatma mekaniği olsa çok daha keyifli bir hale gelebilirdi. İnanın oyundaki savaşlar sadece bunlardan ibaret olsa da geri kalanında köy kasaba gezip muhabbet etseydik çok daha fazla keyif alırdım.

Sadede gelecek olursak Pathfinder: Wrath of the Righteous çok iyi fikirleri olan fakat uygulamada tökezlemiş bir oyun olmuş. Şu anki haliyle yanlış işlendiği için kıymetini kaybetmiş bir cevher gibi. Keyifli tarafları da yok değil ancak oynanışın geneli bunaltıcı olduğu için oyuncuyu bir aşk-nefret ilişkisine sürüklüyor. Pathfinder'dan babam çıksa oynarım diyenler ve yapacak daha iyi bir işi olmayanlar için tavsiye edebilirim ancak RYO severler için son yıllarda çıkan *Tyranny, Pillars of Eternity 1-2, Tides of Numenera* ve hatta *Wasteland 2-3* gibi alternatifler varken buna sıra zor gelir.

TÜR: Rol Yapma Oyunu | **YAPIM:** Owlcat Games | **DAĞITIM:** META Publishing | **DİJİTAL İNDİRME:** 229 TL (Steam)



- Görsellik yine bir harika
- Ordu yönetimi ve STS savaşlar
- İlk oyuna göre çok daha stabil

−

- Yan karakterler kendilerini sevdiremiyor
- Masaüstü sistemi "uyarlamayıp" direkt aktarmaya çalışıyor
- Sınıflar arası dengesizlik
- Pathfinder'ın sıra tabanlı sistemi eski kalıyor

7



Son Karar

Dövüş seviyorsanız Solasta oynayın, hikâye seviyorsanız Baldur's Gate 3'ü bekleyin. Pathfinder: WotR'ı da indirimden yakalarsanız alın, o zamana kadar toplarlanmış olur herhalde.

Eastward'dan çok sıkıldım ve sıkılınca karnım acıkır benim. Burada tavayla yengeç dövmek daha beter etti her şeyi.

EASTWARD

Doğu Ekspresi'nde Cinnet...

ONUR KAYA

Aaaa ne kadar güzel oyun? Bunlar ne harikulade piksel grafikler böyle? Bıtbıtbıtbıtbıtbıt… Renkler cıvıl cıvıl, karakter tasarımları naneli şeker, müzikler tutti frutti lolipop? Bıtbıtbıtbıt… Diyaloglar da aynı kafa oh oh ne sevimli... Bıtbıtbıtbıtbıtbıt… Eee bitmiyor? Bitbitbitbitbit… BİTMİYOR? BİTBİTBİTBİTBİT… OYUNA GEÇEMİYORUM? BİTBİTBİTBİT… BİTSENE ULAN BU NE BİÇİM DİYALOG BÖYLE? Bitbit… Aha bitti. Kızçeyi kenara koydum, tavamı elime aldım da gidiyorum bakalım böcek ezeyim biraz… Çatçutçatçut… Oh iyi bulmaca da var. Bulçözbulçözbulçöz… E yine ara sahne girdi? BITBITBITBITBITBITBITBITBITBITBIT… LAN YİNE BİTMİYOR BU?

RDR2'den sonra en çok X'e basacağınız oyun

"Steam'deki en iyi Piksel grafikli 10 oyun" listesi yapacak olsak içine kafadan girecek olan *Eastward*, Şangay merkezli geliştirici PixPil'in sanıyorum ilk projesi. Çin menşeili geliştiricilerin adını duyurduğu bir başka el emeği göz nuru yapım ve felaket sonrası bir dünyada geçiyor. İşçi sınıfın gariban yiğidi John ile evlatlığı Sam'in, yeraltındaki köylerini geride bırakıp berbat bir yer olduğu rivayet edilen yüzeye, sonra da trenle doğuya gidiş yolculuğunu anlatıyor.

Benim bu incelemeye yazdığım giriş paragrafı ise maalesef *Eastward* ile olan tecrübemi eksiksiz özetliyor. Eğri oturayım doğru konuşayım, oyunun adının, öykünmesi minvalinde beraber anıldığı en eski *Final Fantasy* ve *Dragon Quest* oyunları benim oyun kültürüme dâhil yapımlar değiller. Hiç bilmem, dönemlerinde denk gelip oynamamış da değilim; direkt yaşım yetmiyor. Bu yüzden şu oyundaki diyalog yoğunluğunun seveni, hâlihazırda çok önce çıkmış muadillerinin yarattığı bir ekolü varsa, kusurum affola. Ancak ben bu oyundan bezdim. Oynamama anca 20'şer dakika izin verip sonra bahtsız şahsımı 10'ar dakikalık diyalog sekanslarına maruz bırakması beni hayattan soğuttu. Bütün o süre boyunca size seçtirmediği ve tamamen çizgisel akan konuşmaların her satırını sizin tuş basarak geçmenizi talep etmesi de cabası. "Ara sahne girince bırakayım







Oyunun nadir eğlenceli anlarından bir tanesi. John ile salı ilerletip Sam ile engelleri yok ediyoruz.

kendi aksın" yok. O el o kolda bekleyecek. 3 yaşındaki çocuğa çiş yaptırıyoruz çünkü.

Eşeğe ölme diyorsunuz ama eşek ölüp kurtuluyor, siz kalıyorsunuz

Bakın ne diyorum, ben her oyunu klavye fare ile oynayan, klavye-fare desteği barındırmayan PC portlarına direkt el sürmeyen insanım. Ağır Hack'n'Slash yoksunluğu çektiğim şu yaz, PC'ye çıkan *Ninja Gaiden Master Collection* ve *No More Heroes 1-2*'yi klavye fare desteği yok diye oynamadım. Şu oyunu sol yanıma yatıp "x ekseninden" ilerleteyim isteyecek raddeye geldiğimden, gidip Eren'den kol ödünç aldım ama mesela. *Disco Elysium* veya herhangi bir başka layığıyla yazılmış bol diyaloglu oyunu getirin, sabahlara kadar emip kurutayım; yani RPG'lere bir garazım yok. Problemim Eastward ile. Oyundaki diyalog seli evlatlığımız Sam'in başlarda "John o ne? Ben de okula gideyim mi? Earthborn çok güzel" benzeri sevimlilikleriyle bir başlıyor, 20 küsur saat öyle gidiyor! Açtım baktım Youtube'dan tam süresini bileyim diye, oyunun 8 saati diyalog? Bu sürenin haddinden fazlası karakterler arası sevimlilikler ile geçiyor? Her satırı geçebilmek için de ekranda tamamen belirmesini beklemeniz lazım? Ya güzel kardeşim göz ziyafeti oyun yapmışsınız, fazla kalorisini alıp koysanıza önüme? Hayır bir de oyunun hikayesi gerçekten güzel ama yazımı hem hikâye temposunu düşürüp hem de oynanışı o kadar sık ve uzun bölüyor ki tek seferde 1 saatten fazla oynamak için inceleme yetiştiriyor olmanız gerekiyor.

"Ha şöyle!" diyebilmek için çok beklemek

Oynanış nasıl peki? Basit ama ağızlara layık. John'un tavası ve bombalarıyla başlayıp gelişen bir repertuvarı, Sam'in de düşmanlardan çok bulmacalara yarayan psişik güçleri var. İki karakter arasında geçiş yaparak engelleri aşıyorsunuz, bazen birbirlerinden ayrı düşüyorlar baba-kızı kavuşturmaya çalışıyorsunuz vesaire. Mekanikler pek karmaşık değil ama olmasına gerek de yok, oyunun havasına gayet uygun, tıkır tıkır çalışıyor. Bölümler genel olarak epey çizgisel, hızlıca çözebileceğiniz (bazen de hızlıca çözmeniz gereken) keyifli bulmacalar barındırıyorlar. Bölüm sonu savaşları ve düşman çeşitliliği de yerinde. Oyunun her karesi bir başka güzel olduğu, her animasyonu göze bir ayrı güzel geldiği için ne basit bulmacaları çözmekten ne de kolay düşmanları dövmekten sıkılmıyorsunuz; ta ki sonraki ara sahne gelip keyfinize limon sıkana kadar.



Eastward özene bezene yaratılmış dünyasıyla ön plana çıkan bir inci tanesi ancak oynamaktan çok izlediğiniz oyunlara zor sabrediyorsanız, kesinlikle almayın. Fazlaya kaçan sevimlilikleri ve kontrolleri size emanet etmekteki çekimserliği yüzünden başında ruhunuzu teslim etmeniz işten bile değil. Ha, ama diyorsanız ki "iyi Pixel Art için ruhumu teslim ederim, satarım, senet bile yaparım" o zaman *Eastward* bulup bulabileceklerinizin en iyilerinden.

TÜR: Macera/RYO | **YAPIM:** Pixpil | **DAĞITIM:** Chucklefish | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL(Steam)



- Piksel grafiklerde bir dünya markası
- Tadı tuzu yerinde basit oynanış



- Bitmiyor anam diyaloglar, bitmiyoooor
- Müzikler bir noktadan sonra aşırı tekrar etmeye başlıyor

7



Son Karar

Haddinden fazla güzel grafikler, haddinden fazla uzun diyaloglar



Anlatmaya çalışsam fıkra gibi: Bir gün bir reklam, bir anti virüs ve bir virüs boks ringine girmişler...

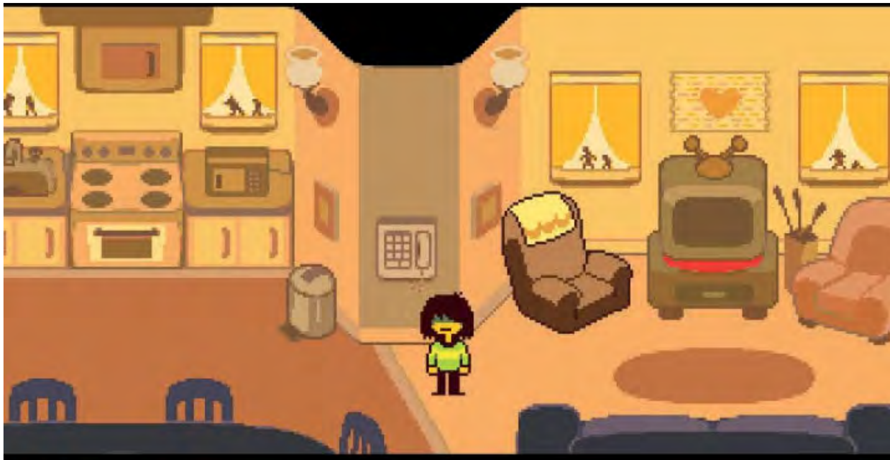
DELTARUNE CHAPTER 2

Kahretsin Kris, hangi cehennemin dibindeyiz?

EMRE İNAL

Tarih 16 Eylül 2021. Fangamer, dağıtımını yaptığı Undertale'in 6. yılını kutlamak adına Deltarune Chapter 1'i oynadıkları bir yayın yapıyor. Sonuna varılıyor, kapanış jeneriği akıyor, izleyiciler ve yayıncılar veda ediyor. Siyah ekran. Ama yayın kapanmıyor bir türlü… Derken ekranda birden "Chapter 2'ye devam?" diye bir yazı beliriyor. Chat çıldırıyor. Biraz tamam mı devam mı trollüğünün ardından yeni kısım gerçekten de başlıyor. Bu yeni içerikle kaç ay idare edeceğimizi hesaplamaya çalışaduralım yayın bu sefer gerçekten bitiveriyor. Ama "Chapter 2 yarın saat 8'de!" mesajıyla!

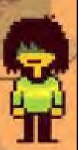
Chapter 2 onu bekleyenlerin hayatına ilkinden 2 sene sonra tam olarak bu şekilde girdi. Toby Fox, yaptığı açıklamada geçtiğimiz yılın zorluğu yüzünden oyunculara bir hediye vermek için bunu yaptığını belirtiyor. Tüm oyun yine paralı olacak ama elimizde yine ilk kısım (ve hatta Undertale) kadar, belki daha da



Şu ev yerleşim dizaynıyla esin kaynağı Earthbound'a selam çakılması da çok hoş olmuş

Alternatif yol: Snowgrave

Chapter 1'de altını çizerek seçimler önemli değil, alternatif yol yok dendiğini hatırlıyorsunuzdur. Benim bu yazıyı yazdığım sıralarda Undertale'e kıyasla biraz daha nüanslı bir yöntemle giriş yapılabilen bir alternatif yol keşfedildi. Gidişatı ise Deltarune'un Undertale'e kıyasla daha hafif ve naif havasına oldukça tezat. İlgileniyorsanız Snowgrave diye aratarak nasıl ulaşıldığına bakabilirsiniz.





« Bizim için yapmış, ben de kıramadım ekran görüntüsü olarak paylaşayım istedim.



uzun bir parça daha var artık.

Şunu belirtmem lazım: Elimizde henüz oyunun tamamı yok, dolayısıyla kurgunun nasıl tamamlanacağını bilmiyoruz. Bu yüzden şu anda değerlendirip notunu vermek doğru gelmedi bana. Savaş sistemi, oynanışı, altyapısını oluşturan unsurlar... Hepsi ilk bölüme göre değişmiş ve gelişmiş. Savaş sistemini şimdilik Undertale kadar beğendiğimi söyleyemeyeceğim; düşman saldırıları artık kendini tekrar etmemek için çok fazla düşmana özgü detaylar barındırıyor ama oynanış hâlâ fazlasıyla basit.

Aslında oyun kısa ve bedava olduğu için gidip kendiniz deneyin isterim. Farklı platformlardan indirebileceğiniz demo ilk 2 bölümü de barındırıyor. Bilmeyen için oyunu 16 bit grafikli, *Earthbound* esintili sıra tabanlı RYO olarak tanımlayabilirim. Yine seriye aşina olmayanlar için Toby Fox'un artık alamet-i farikası sayabileceğimiz kimseye zarar vermeden kazanabileceğiniz, düşmanlarla arkadaş olabileceğiniz bir yapısı var savaşların. En nihayetinde karşımızda oldukça özgün bir tarzı olan, kendi mizah anlayışını barındıran, hikâyesini oyunların interaktifliğini özgün şekilde kullanarak anlatan bir yapım var. Müziklerinde beklediğimiz gibi ana motiflerin ustaca kullanımı tek kelimeyle enfes. Bunlar hep daha oyunu çalıştırmadan önce bildiğim, oyunu kapatırken ben de tatlı bir tatmin hissi bırakan özellikler.

Yine de o tatmin hissine rağmen özellikle de hikâyenin işlenişi kısmında "Gereğinden fazla uzamadı mı bu kısım?" diye sordum zaman zaman. İlk kısımda ve Undertale'da çok daha fazla içerik olduğundan ötürü aslında bu sefer de benzer bir yoğunluk beklentisine girmiştim. Ancak Chapter 2'de bir absürt sahneden diğerine geçerken buluyoruz genelde kendimizi -ki bu absürtlüğün de herkese göre olmadığını da not düşeyim; kendince muzipliği ve yarattığı karakterleri size hitap etmiyorsa oyunun bütünü de bu konuda fikrinizi değiştirmeyecektir. Kalan bölümlerin çıkış tarihi hâlâ net değil, o zamana kadar *kararlılık* gösterip diş sıkmaya devam...



- Gittikçe daha da güzelleşiyor
- 8bit seviyorsanız müzikleri şölen
- Indie oyunlar arasında baş tacı



- Standart savaşlar şimdiden kendini tekrar etmeye başladı
- Kalan bölümlerin ne zaman geleceği belirsiz



Son Karar

Undertale'in estirdiği rüzgarla kanatlanmış durumda. Bakalım boynuz kulağı geçecek mi.

TÜR: RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Toby Fox | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz



"DEATHLOOP"™

ONUR KAYA

PS5 WIN

KURŞUN İŞLEMEYEN FİKİRLERDEN İNSANIN İÇİNE KURŞUN GİBİ İŞLEYEN FİKİRLERE...

Bugün burada neden toplandık? “Deathloop’u nasıl buldun?” sorusunun cevabını vermek için toplandık. Siz soracaksınız, ben cevaplayacağım. Sordunuz mu? O zaman cevaplayayım: Ben *Deathloop*’u herhangi bir şekilde bulmadım; *Deathloop* beni buldu. Elimde bir bardak buzlu viski, gözüm yaşlı, AAA piyasasının şimdisinden ve sonrasından endişe, öncesini yâd eder halde buldu hem de. Duvarlara bakar duran gözlerim hülyalarında boya badanadan farklı şeyler görüyor çünkü. Bir yana bakıyorum Ubisoft’un inatla emekli etmediği Far Cry miadını doldurmuş; öte yanda bundan iki konsol nesli önce elimize doğan GTA V geçen sene ilkokullu olmuş. Kırmızı köşede Activision onu tek başına ayakta tutan Call uf Duty’nin 18. ana oyununu duyurmuş. Mavi köşede de oyunsuzluğa üzüntümüzü “Pandemidir, ne yapsa yeridir” diye yatıştırmaya çalışan bizler oturmuşuz ancak kabul edelim fiilen oyun çıkmamasının dışında bir sıkıntı daha var: Bir fikir kuraklığı var ve bu fikir kuraklığı başlayalı çok uzun zaman oldu. Bütçe arttıkça hayal gücü azaldı. Hem yapımcılar, hem yayıncılar hem de oyuncular için devasa bir konfor bölgesi haline geldi AAA oyunlar. *Prey*’den sonra kurucusu Raphael Colantonio terki diyar eyleyen, ezelden beri tüm oyunlarında çalışan bu dev gediklisi gidince duruşundan da bir şey kaybeder mi, bu kuraklığa meze olur mu merak ettiğim Arkane Studios’a koymamış ama bu. Koymamış ki karşımıza *Deathloop* ile çıkabilmişler.



Dön baba dönelim, güzel talihimize gülelim

Oyunu iliğini kemiğini emerek bitirip, başından sonuna bayıldığım(spoiler!) halde ismini hala biraz eğreti bulduğum *Deathloop*, bir zamansal döngüyü konu alıyor. Blackreef adası sakinleri içine sıkıştıkları bu döngü içerisinde aynı günü tekrar ve tekrar ve tekrar yaşıyorlar. Bunun ne kadar süredir döndüğü meçhul. Ana karakterimiz Colt ise hafıza kaybı ile cebelleşen oyun karakter klişe ve kalıbının son modeli olarak kendini adada, onulmaz bir döngüyü kırma isteği ile buluyor. Bu durumun nedenleri, nasılları Blackreef gizeminin derinliklerinden bolca şiddet uygulayarak kazıp çıkarmanız gereken birer kanlı elmas. Göreviniz ise en basit haliyle adadaki 8 “vizyoneri” döngü başa sarmadan, aynı gün içinde öldürmek.

Tıpkı *Outer Wilds* gibi, *Deathloop* da gizemi hakkında bilgi verince büyüsünü kaybeden oyunlardan. Bu







yüzden senaryonun ana hatlarından daha fazla bahsetmeyip, ek bir not olarak oyunun mizahının da kuvvetli olduğunu belirtsem ve hikâye anlatım tekniklerini övmeye geçsem daha iyi olacak. Mesela, katılır mısınız bilmem ama bana göre Arkane'in, piyasadaki en tarz sahibi stüdyolardan biri, hatta belki de bu sıralamanın birincisi olduğu çok açık. Hâkim ve jenerik görsel tasarımlara Fransız kaldıklarından mı, yoksa Paris Moda Haftası'na birkaç saat uzakta olduklarından mı bilinmez, şık kere şıklar bu arkadaşlar. Tarzını dizgine getirecekleri dönemi seçip, o dönemi kendilerine uydurarak bu şıklığı koruyabilmek gibi de bir beceriye sahipler stüdyo olarak. Özellikle *Deathloop*'un yapan Arkane Lyon daha bir böyle. Peki, *Deathloop* ile bu şıklığı bir anlatım tekniği haline getirmeyi başarmışlar desem bana inanır mısınız?

Bundan birkaç ay önceki oynanış tanıtımında ilk defa gördüğüm ve o zaman bile çok hoşuma giden, oyunu oynadığımda ise anlatımda büyük rol oynadığını gördüğüm bir detaydan bahsediyorum. Karakterimizin bilinçaltından fışkıran düşünceler, içinde bulunduğumuz mekânın detaylarına yansıyor, eşyaların, duvarların, önemli nesnelerin üzerlerine yapışıp kalıyor. Tıpkı geceleri beyniniz istemsiz fazla mesai yapmaya karar verdiği anlarda kafatasınızın içinde parti yapan cümleler gibi, Colt'un zihin artıkları da noktalama işaretlerinin hükmünü tanımayabiliyor bazen. Bu yüzden alt alta duran 3 kelimeyi birleştirip cümle haline getirdiğinizde saçma gelebilecek kesitler ile de karşılaşıyorsunuz, internette bunu yapıp bunun üzerinden oyunu gömenler gördüm. "Yapmayın etmeyin" notunu alalım o yüzden bi' bu kenara.

Bu bilinçaltı yansımalarının oyundaki işlevlerine gelelim: Girdiğiniz mekânda gözünüzden kaçabilecek bir detay mı var? Altından üstünden, sağından solundan, Colt'un durum ile alakalı duygu ve düşünceleri bayrak olup asılıyorlar dozunu da kaçırmadan. Haritada dümdüz bir yerden diğerine mi koşuyorsunuz? Colt'un döngüye, döngünün sakinlerine, kendisinin o mekândaki geçmiş yaşanmışlıklarına dair kafasına çağırdıkları yalnızlığınızı hafifletiyor. Hikâyede önemli bir ters köşeye mi denk geldiniz? Colt ağzına (veya kalbinden) geleni söylüyor ama o ilk tepkisinin artçı sarsıntılarını da etrafınıza baktığınızda görüyorsunuz.

Oyunun genelinde az sayıda sinematik var ki bu sinematiklerin bir kısmı da Colt'un planıyla ilgili kesinleştirdiği bir detayı görselleştiren animasyon sahneler. Yani aslında hikâyedeki çok önemli kilit noktalar dışında çok güçlü bir görselliği olsa da sinematik bir tecrübe sunmuyor. Bu yüzden etrafa saçılmış çok fonksiyonlu düşünceleri Colt'u bir karakter olarak tanıtmakta çok büyük önem arz ediyor.





JULIANNA'YA DİKKAT!



Ayrılsak da beraberiz

Bu önemi paylaşan bir diğer şey de Julianna ile Colt arasında geçen diyaloglar elbette. Baş düşmanımız ve vizyonerlerden biri olan Julianna, döngüde neler olup bittiğine dair gerçek bir farkındalığa sahip tek karakter ve bildiğini esirger tavrı ile Colt'u sürekli sinir etmeye bayılıyor. Esas amacı olaylar hakkında bilgi toplamak olan bir oyunda, oyuncuyu her şeyi olmasa bile çoğu şeyi bilip kıllığına söylemeyen bir karakter ile sürekli iletişim halinde tutmak çok iyi bir fikir olmuş. Bu anlatım mekaniği de öbürü gibi harika çalışıyor bana sorarsanız.

Bu iki önemli detay, ortaya tam bir resim çıkarabilmek adına oyunun size attığı adımlar. Elbette *Deathloop*'un hikâyesine karşı boş değilseniz sizin de ona yürümeniz gerekiyor; adanın ve Colt'un geçmişine dair detayları öğrenebilmek için etrafta bulduğunuz ses kayıtlarını dinleyip notları dikkatle okumanız lazım. Dürüst olmak gerekirse işte ben tam bu noktada biraz patladım. Herhalde bazı şeyler oyunun sonunda veya sonlarına doğru belli olacak derken derken oyun bitti ve anladıklarımla aynı oranda bir ton detay hâlâ kafamı kurcalar halde yazıların geçişini izlerken buldum kendimi. Yine de yanıtını en çok merak ettiğim kimi sorular oyun içinde cevaplandı da ben mi kaçırdım, yoksa direkt alakalı bilgiye denk mi gelemedim bilemiyorum. Yani oyunun size geldiği kadar sizin de ona gitmeniz gerekeceğini ve yine bir şeylerin havada kalabileceğini bilin. Siz tüm sorularınıza cevap alabilirseniz de boynum kıldan ince, negatif yorumlarınız kabulümdür efendim.

(Oyunun üç farklı sonu var genel bağlama göre değerlendirildiğinde epey tatmin edici her bir tanesi.)



Charlie ile köşe kapmaca oynamak istiyor ama oyunda pek becerikli değil maalesef.

DEATHLOOP'TAKİ GANİMET SİSTEMİ NASIL İŞLER VE ÖZEL SILAHLARI NASIL ALIRSINIZ?

Öncelikle bildiğiniz üzere Deathloop'ta silahların farklı renkleri var. Hiçbir ekstra özelliği olmayanlar beyaz, ekstra kabiliyetleri bulunanlar ise mavi ve mor renklerde düşüyorlar. Ekstra özellikten kastım "havadayken hasarın artır" veya "aynı hedefi ne kadar vurursan hasarın ona karşı o kadar yükselir" gibi güçlendirmeler. Bir de turuncu renkli silahlar var -ki bunlar da özel silahlar. İşin güzel tarafı bunların yerlerinin sabit olması ve döngü sıfırlandığı için bunları tekrar tekrar, ekstra özellikleri değişmiş halde bulabilmeniz. Sevmediğiniz bir özellik varsa aynısının farklısını bulmak çok uzun bir iş değil, oyuna sıfırdan başlamanıza da gerek yok yani.

Yine de ben oyundaki en iyi silahların her zaman için turuncu olması gerekmediğini de belirteyim. Oyunda en çok kullandığım silah bir av tüfeği olan Rapier'in patlayıcı kurşun atan bir versiyonuydu. Nasılsa en başlarda denk geldim bu silaha ve gerçekten her derdime deva oldu. Zıplamayı seven bir Julianna oyununuzu işgal mi etti? Daha yükseklere uçmasına yardımcı olun. Yolunuz güvenlik taretleri ile mi çevrili? Bataryalarına nişan almanıza hiç gerek yok, çekin bu paylayan emaneti, patlatın adaleti.

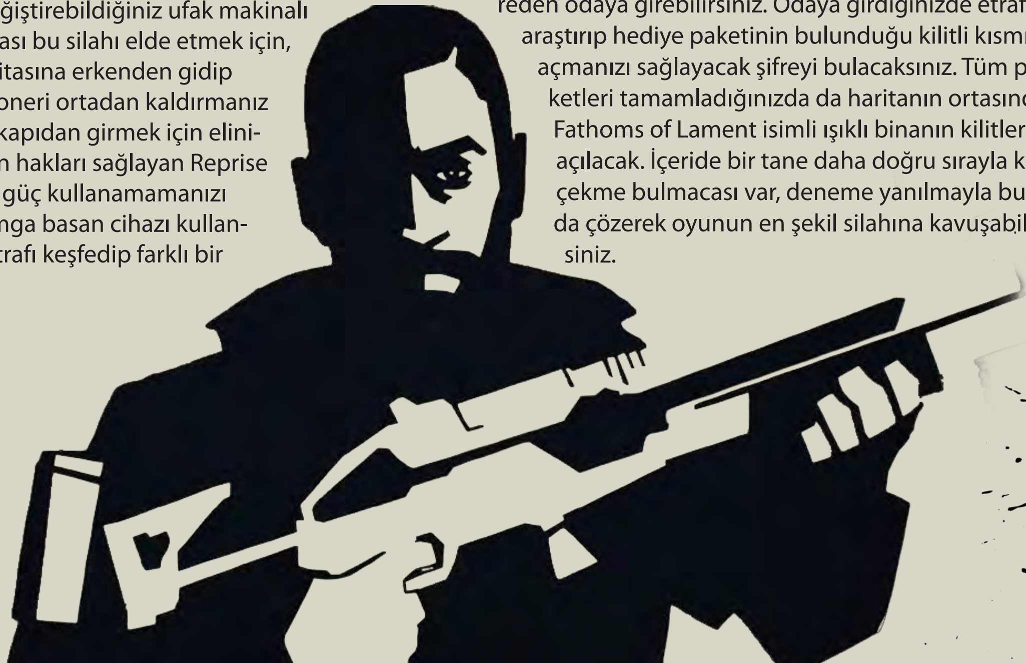
Neyse, biz özel silahlara geçelim:

STRELAK VERSO: Koyu kırmızı renkli ve simli bu iki tabancayı birleştirip bir makinalı tüfek haline getirebiliyorsunuz. The Complex haritasına öğle vaktinde gittiğinizde, haritada dolaşırken kulağınıza bir patlama çalınacak. Yeraltı sığınaklarından birine girdiğinizde ise Eternalist'lerin bir duvar patlattığını göreceksiniz. Buradaki kapıya 4 adet batarya takmanız gerekiyor. İki tanesini yakınlarda, iki-üç tane daha da ilk olarak batarya şarj etmeyi öğrendiğiniz kontrol merkezinde bulabilirsiniz. Kapının yanındaki yuvalara dolu dört batarya taktığınız Strelak Verso sizin olacak.

SEPULCHRA BRETERIA: Updaam haritasına öğle vaktinde gittiğiniz takdirde bir Eternalist hoparlörlerden size seslenip sizin için meydana bir hediye bıraktığını söyleyecek. Burada size kurulmuş bir pusuyla karşılaşacak ve meydana bakan binalardan birinde de elinde bu keskin nişancı tüfeğiyle sizi bekleyen bir arkadaşla tanışacaksınız. Bol şiddet içeren yöntemler ile bu arkadaşa teşekkürünüzü edin ve dürbünlü tüfeğinize kavuşun.

CONSTANCY AUTOMATIC: Çift şarjörü olduğu için bir yandan ateş ederken diğer yandan kullanmadığınız şarjörünü değiştirebildiğiniz ufak makinalı ve tabanca kırması bu silahı elde etmek için, Fristad Rock haritasına erkenden gidip Frank isimli vizyoneri ortadan kaldırmanız lazım. Yalnız ön kapıdan girmek için elinize size ekstra can hakları sağlayan Reprise dahil hiçbir özel güç kullanamamanızı sağlayan bir damga basan cihazı kullanmanız gerekli. Etrafı keşfedip farklı bir giriş arayın veya tek can hakkıyla gerilimli dakikalar yaşayarak silahınızı elde edin, seçim sizin.

HERITAGE GUN: Bence oyunun kullanım keyfi açısından bir numaralı silahı olan Heritage Gun epey uzun menzilli bir pompalı tüfek. İkinci modunu açarsanız da menzili kısalıyor ve cam kırığı benzeri saçmalar atmaya başlıyor. Bu özellik çok efektif olmasa bile arada keyfine açıp kullanacağınızı garanti ediyorum. Bu silahı elde etmek için Karl's Bay haritasına akşam vakti gitmeniz gerekli. Daha haritaya girer girmez Charlie'nin size patlayıcı hediye paketleri bıraktığını göreceksiniz. Bunların bir kısmı haritada rastgele yerlerde olacak, gezip bulun. İki tanesinin ise yeri sabit, bir tanesi Harriet ile karşılaştığınız, zehirli gazların olduğu hangarda. Bunu açabilmek için hangardaki kolları doğru sırayla çekmeniz gerekli. Diğerine gitmeden haritada açıkta olan paketleri açmanız lazım, çünkü şifresi sadece o zaman beliriyor. Bunu yaptığınızda Dawn of Reason binasına gidin, çekip kapıyı açabileceğiniz bir kod olduğunu göreceksiniz. Bu kolu çekerseniz içerideki şifreyi çözmek için 3 dakika zamanınız olacak ama bu sayacı başlatmadan da kapının sağında kalan bir pencereden odaya girebilirsiniz. Odaya girdiğinizde etrafı araştırıp hediye paketinin bulunduğu kilitli kısmı açmanızı sağlayacak şifreyi bulacaksınız. Tüm paketleri tamamladığınızda da haritanın ortasındaki Fathoms of Lament isimli ışıklı binanın kilitleri açılacak. İçeride bir tane daha doğru sırayla kol çekme bulmacası var, deneme yanılmayla bunu da çözerek oyunun en şekil silahına kavuşabilirsiniz.







Blackreef'in sabah saatleri kuru geçiyor ama öğleyin ve sonrası ada enleminin hakkını veriyor.



Rasim Ozan Kütahyalı'ya hiç ama hiç benzemiyor

Deathloop'un tek şık noktası anlatımda uyguladığı numaraları değil tabii, öyle olsa orada o notu görmezdiniz. Esas güzelliği tüm bu anlatıyı döngüsel yapısına girift bir şekilde yedirmesi. Zaman döngüsü Arkane'den alışık olmadığımız yepyeni bir bölüm kurgusu sunuyor bizlere ve oyunun roguelike yapısını bir senaryo bağlamında oturtmak için uydurulmuş bir bahane değil sadece. Zaten oyun aslında bir roguelike da değil. Evet, öldüğünüzde veya günün sonuna geldiğinizde döngü sıfırlanıyor ve Residium kullanarak kalıcı envanterinize kalıcı zamklamadığınız her şeyi kaybediyorsunuz. Ancak rastgele belirlenen elementler çok sınırlı ve bir roguelike oyununda olduğu gibi oyunun temel taşı konumunda olmaktan ziyade ona tekrar oynanabilirlik katmak için katılmış baharatlar gibiler. Oyunun amacı da günün sonuna, onu bir nevi son seviye olarak görüp gelmek ve onun fatihi olmak değil. Mevzu 2019'un en sevdicek oyunlarından *Outer Wilds*'da olduğu gibi, döngü her başladığında sonuna gizem bulmacasını çözecek yeni bilgiler kazanmış şekilde ulaşmak. Nihayetinde sekiz hedefin sekizini de gün sona ermeden öldürmenizi sağlayacak yegâne planı kurabilmek.

Oyunda sizi zafere ulaştıracak tek bir galibiyet planı var. Ben oyunu son HITMAN üçlemesine benzettiğim için bitirmenin birden fazla yolu olmadığını öğrendiğimde biraz bozulmuştum. Ancak oynayıp bu planın senaryo ve bölüm tasarımları ile ne derece ayrılmaz bir bütün oluşturduğunu, nasıl birbirlerini destekleyerek çalıştıklarını gördüğümde farkına vardım ki HITMAN seviyesi bir çeşitlilik için oyunu bir bu kadar daha geliştirmeye devam etmeleri gerekirmiş.

Döngünün mekanik işleyişinden bahsetmem gerekirse, *Deathloop*'daki, *Outer Wilds*'daki gibi dinamik ve gerçek zamanlı değil. Hatırlarsanız, *Outer Wilds*'ta yekpare bir güneş sistemi vardı ve oyuna başladığınız andan itibaren de bu sistemi keşfetmek için 20 dakikalık bir süreniz oluyordu. Bir yandan zamana karşı yarışıyordunuz yani. *Deathloop*'ta ise Blackreef adasının dört bölgesini, dört farklı zaman diliminde ziyaret ediyoruz ve biz bir bölgeden diğerine geçmeden zaman ilerlemiyor. Örneğin sabah oyuna Updaam bölgesinde başladınız diyelim, burada istediğiniz kadar zaman geçirebilirsiniz. 5 saatse 5, 20 saatse 20; size kalmış. Haritada yapacağınızı yaptınız ve çıkışa gidip menüye döndünüz. Bu sefer öğlen oluyor ve sonraki girdiğiniz haritanın öğlen versiyonuyla karşılaşıyorsunuz. Gerçek zamanlı yaşanan çok az olay var, siz oyunu oynarken yaşanacak önden belirli ufak tefek olaylar da siz yanlarına yaklaşmadan tetiklenmiyor HITMAN'de olduğu gibi.

Bu statik yapıyı lehinize kullanmanızı bekliyor oyun. Örneğin sabah Karl's Bay'de bir çelik kasa buldunuz. Şifresini bilmiyorsunuz. Başka bir sefer aynı yere öğlen geldiğinizde birinin kasayı çalıp kayıkla Fristad Rock'a kaçtığını öğreniyorsunuz. Akşamüstü Fristad Rock'ı ziyaret edip sahil şeridini araştırdığınızda bu kasanın açılıp içi boşaltılmış halini yanında şifresini veren bir notla buluyorsunuz. Ne yapacaksınız? Sonraki sefere horozlar öterken Karl's Bay'e gidip öğrendiğiniz şifre ile o kasayı açacak, içindekileri bizzat yağmayacaksınız. Benzer şekilde bazı hedeflerin bulunduğu mekânlar kapılarını sadece günün belli saatlerinde açıyor. Haritalardaki yan etkinlikler ve düşmanların yerleri de değişebiliyor.



Turuncu sevmeyen bu oyunu oynamasın arkadaşlar, çok ciddi söylüyorum.



Blackreef'te "shoot atmak" çok zevkli

E peki biz içinde yaldır yaldır adam vurduğumuz bir FPS oyununun önce anlatımından, sonra keşif sisteminden ve harita tasarımından bahsederek iyi mi ettik? Nasıl oynandığından en başta bahsetmemiz gerekmiyor muydu? Aslında gerekiyordu ama benim gibi Arkane'in deneylerine meraklı kitleye torpil geçip onların merak edeceği kısımlara önden değineyim dedim, bence kötü de etmedim. :) Arkane'in şekil şukela özel güçleri iyi kotardığını zaten hepimiz biliyoruz. İşte işin o kısmında biraz eldeki hazırı yemişler, *Dishonored*'daki Domino ve Blink gibi özellikleri, hızlı çatışmalara uyarlayarak kopyala+yapıştır eylemişler. Üzerine Karnesis, Havoc, Aether ve Reprise isimli yeni güçler ekleyerek ortamı şenlendirmişler. Bir de ne yapmışlar biliyor musunuz? *Dishonored* ve *Prey*'deki kullanması keyifsiz, hantal menzilli silahları atıp tasarımıyla, sesiyle, tokluğuyla kullanması çok daha keyifli silahlar tasarlamışlar *Deathloop* için. Ben oyunun her şeyine heyecanlıydım ama çatışma işini bu kadar iyi kotarmasını beklemiyordum. Hayır, bir de bir Arkane röportajımızda "Arkane 'shooter' oyunlardaki tecrübesiyle bildiğimiz bir ekip değil, Deathloop için id Software veya Machine Games ile fikir alışverişi yapıyor musunuz?" diye sormak gafletinde bulundum ben yahu... *Deathloop*'u oynayınca iyi niyetle sorduğum sorudan utandım kardeşim bu nedir? Haritada işimi bitirdiğim halde çıkışa gitmeden sokakları temizliyorum tövbe estağfurullah…

(Merak edenler için oyunda yine gizlilik gelişkin, başvurmanın zaruri olduğu yerler de var ama silahlı aksiyon bariz bir şekilde daha ağır basıyor.)

Bu arada oyunun en büyük eksilerini de çatışmalardan bahsedişimin akabinde aradan çıkarayım: Yapay geri zekâ ve düşman çeşitliliği diye bir şeyin olmaması. Düşmanlarımız epey salak arkadaşlar ve aslında bu artık normal karşılamadığımız bir şey de değil. Bunu kompanse etmek isteyen geliştirici genelde "düşman çeşitliliği" isimli Joker kartını çekip savurur. Lakin *Deathloop*'ta bu da

yapılmamış? Vizyonerler haricinde oyundaki herkes düz insan? Yani oyundaki agresif özel yeteneklere, yüksek koşu hızına, parkura göz kırpan atlayıp zıplama animasyonlarına falan bakınca oyuncu bir yerden diğerine depar atarken yoluna çıkanları vursun, çoğu durumda taktik düşünüp hız kesmesin istemişler ki buna hak veriyorum. Yer yer bir haritaya ufak bir bilgi kırıntısı öğrenip sonra çıkmak için girdiğiniz oluyor; bu süreçte dakikalarca düşmanlarla uğraşmak, belki de can haklarımızı yitirip güne baştan başlamak Julianna'yı da düşününce insanı bayabilirdi, evet. Yine de en azından ana hedeflerin etrafını farklı tipte, belki de normalden güçlü düşmanlarla çevirselermiş fena olmayabilirmiş. 20-25 saatlik bir oyunda silahlar ne kadar iyi olursa olsun hep aynı düşmanın farklı simlisini vurmak insanı biraz üzüyor.

Bunlara ek olarak oyunda bir zorluk seçimi yok. Söylenene göre oyun sizin ne sıklıkla öldüğünüze göre göre zorluk artırıp azaltıyor ama Arkane sanırım elini bu konuda epey korkak alıştırmış çünkü benim görüşüm oyunun fazla kolay olduğu yönünde. Bu tarz bir oyuna dinamik zorluk seviyesi eklemek iyi bir fikir ancak keşfi baltalamamak adına buna çok aşırı uçlar eklememişler. Keşke dinamik zorluk ve sabit zorlukları toptan sunup seçimi oyuncuya bıraksalarmış.

Tavada jülyen doğranmış Colt

Düşmanlar demişken oyunun assolist hasmından bahsetmemek olmaz elbette. Yukarılarda oyun önünüze bir sayaç koymadığı için zamana karşı yarışma gerilimi yaşatmıyor demiştim ya hani? Onun yerine yürek hoplatma işini (iyi ki) Julianna üstleniyor. Julianna işgali oyunda uygulanan harika fikirlerden bir başkası. Öncelikle, *Deathloop*'un en başta bir tek kişilik oyunu olduğunu biliyor, kitlesi de benim gibi rekabetçi oyun sevmeyen insanlardan oluştuğu için kimi ellerin çevrimiçi özellikleri kapamaya elinin gideceğini tahmin edebiliyorum. Ancak ben "inceleme adına kendimi kurban edeyim" düşüncesiyle bunu yapmadım, iyi ki de yapmamışım. Başka oyuncuların Julianna olarak sizin oyununuzu işgal etmesi, gerçekten oyuna çok tadında bir heyecan katıyor. Oyunun haritaları genişçe olduğu için çatılarda çeşit çeşit güç ile köşe kapmaya oynayıp kapışan iki suikastçı fikri özellikle de bu tarz bir oyunda, hikâyeye bağlı bir şekilde de uygulandığından hoş. Lakin bir takım problemleri var.

Öncelikle Julianna oyuna sadece siz haritaya ilk girdiğiniz anda, sizinle eş zamanlı girebiliyor. Senaryo gereği mevzunun orta yerinde geldiği anlar da var ama bu durumda gerçek oyuncular değil, yapay zekâ





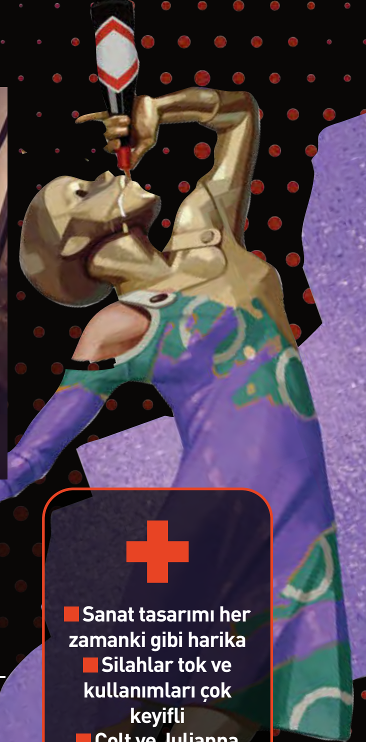




Oyunda sağlık iksiri, bandaj vesaire taşıyamamak, ilk yardım istasyonlarının yerini ezberleme gereksinimi doğuruyor.







yönetiyor karakteri. Oyunda her haritada Reprise özelliği sayesinde 3 can hakkımız oluyor ve anladığım kadarıyla Julianna'yı sadece işin başında üzerimize salarak, elde can hakkı kalmamışken gafil avlanıp o günkü ilerlememizi ve topladığımız eşyaları kaybetmeyelim istemişler, bu belli (yine). Ancak Julianna olarak işgal edecek oyun bulmanın çok uzun sürebildiği oluyor ve oyuncu sayısı düştüğünde bu iş daha da zorlaşacak. Bu durumda da PS5 veya GPU bulamayıp oyunu geç oynayan kitle Julianna geriliminin kaymağını yiyemeyecek. Oyun zaten kolay, ver bana bir seçenek, o riske girmek istersem orası bana kalsın mesela değil mi? "Değil" diyor ama *Deathloop* maalesef.

Redfall'da görüşmek üzere

Bundan binlerce karakter önce "Arkane çok şık bir stüdyo rereö!" sayıklamalarında bulunmuştum hatırlarsanız. E *Deathloop*'un grafiklerinden bahsederken de elbette buna geri dönecektim; *Deathloop* da çok şık bir oyun efendim. Colt'un salaş paçalarından bütün oyuna tarz akıyor. Casus filmlerine yönelik büyük bir sevgiyle yoğrulmuş 60'lar teması oyunu bakmaya doyum olmaz karelere gebe kılıyor. Bu kareler de ilk ve en son *Dishonored 2*'de gördüğümüz, id Tech 6 üzerine kurulu Void Engine tarafından üretiliyor. Oyunda hem görsel tasarım hem de nicel kalite açısından üst seviye görseller var; mekân geometrisi gelişkin. Efektler hoş; ayarlar bol. Zurnanın zırt dediği yer ise performans ancak hem eski hem de yeni nesle çıkan bir oyun olmadığını düşündüğümüzde Deathloop'un "cross-gen" yapımlar ile eş performans vermesini beklemek ne kadar doğru bilemiyorum. Tıpkı *Dishonored 2*'de olduğu gibi çizim mesafesinin arttığı noktalarda kare oranı serbest düşüşe geçebiliyor ancak bunun dışında takılma ve stabilite sorunları yaşamadım kendi sistemimde. İnternete baktığımda ise benimkinden ne üst seviye sistemlerde sıkıntı yaşayan oyuncuların Steam forumlarını ateşe verdiğini gördüm. Her halükârda durum *Dishonored 2*'de olduğu kadar kötü gözükmüyor ama.

Deathloop ile aşk yaşadığım 3-4 günün ardından gururla yılın oyunu adayım olduğunu söyleyebiliyorum. Ha bu demek değil ki indirime girmeden almanızı öneririm. 20, hadi benim gibi çok kurcalarsanız 30 saatte işinizi bitirebileceğiniz bir oyuna 300 TL vermenizi öneremiyorum elbette, burası Türkiye. Alım gücü yüksek gâvur diyarlarında olsaydık yapıştırın alın, oyuncu sayısı düşmeden Julianna gerilimlerini ilk elden yaşayın derdim net.



- Sanat tasarımı her zamanki gibi harika
- Silahlar tok ve kullanımları çok keyifli
- Colt ve Julianna net çizilmiş, güzel yazılmış karakterler
- Döngü alıştığımızdan farklı ve çok detaylı tasarlanmış
- Julianna işgalleri oyuna taze bir nefes üflemekte birebir



- Yapay zekâ
- Düşman çeşitliliği diye bir şey olmaması
- Zorluk seçeneği de olmaması
- Hikâyede belirsiz kalan birtakım detaylar
- PC'deki performans ve (bir SATA SSD için) uzun kalan yüklemeler

9



Son Karar

Death Stranding kadar yenilikçi ve gurme işi, Arkane'in de ustalık eseri.



TÜR: FPS | **YAPIM:** Arkane Lyon | **DAĞITIM:** Bethesda Softworks | **DİJİTAL İNDİRME:** 299 TL(Steam), 599 TL(PSN Store) | **YAŞ SINIRI:** 18+

CAMPAIGN DESIGNER DANA NIGHTINGALE İLE DEATHLOOP RÖPORTAJI

OGZ: *Yanlışım yoksa hem ilk hem de ikinci Dishonored oyununda çalıştınız. Dishonored oyunlarında birbirinden tamamen bağımsız bölümler bulunuyordu, Deathloop'ta ise 4 farklı haritanın 4 farklı zaman dilimindeki hallerini keşfetme şansına eriştik. Bu "mekân aynı, zaman farklı" mantalitesi Dishonored 2'deki "A Crack in the Slab" bölümünden mi çıktı?*

DN: Aslında bu fikri daha erken ve daha bariz kullandığımız bir başka yer var. İlk *Dishonored*'da aynı haritayı, Clavering Boulevard'ı farklı zamanlarda ziyaret ediyorduk. Bu *Dishonored 2*'de daha fazla yapmadığımız için pişman olduğumuz bir şeydi; bir yere ilk gidişinizdekinden farklı bir zamanda, hikâyenin daha ilerilerinde uğrayıp nasıl değişikliklere uğradığını görmek. Dishonored 2'de "her görev yeni bir haritada geçecek, içerik tekrarı olmayacak" demiştik ve bu şekilde elimizdeki bir şeyden feragat ettiğimizi fark ettiğimizde *Death of the Outsider*'da buna bir dönüş yaptık. Hatırlarsanız banka soygununun gerçekleştiği muhite önce günün erken saatlerinde, sonra da akşam gidiyorduk. Aslında üç ziyaret planlanmıştı ama olmadı. Bir oyuncu olarak daha önce gittiğiniz bir yeri tekrar, farklı bir bağlamda ziyaret etmenin özel bir tarafı var. Biz de nihayetinde tamamen bu fikir etrafında dönen bir oyun yapmak istedik.

OGZ: *Yine bu "4 farklı harita, 4 farklı zaman" fikri bölüm tasarımına yaklaşımınızı nasıl değiştirdi? Dishonored'da kullanıp burada kullanamadığınız ne gibi numaralar, buradaki sistemin size sağladığı ve daha önce elinizde olmayan ne gibi olanaklar vardı?*

DN: Bölüm tasarımına yaklaşımımızı radikal şekillerde değiştirmek zorunda kaldık. Nihayetinde *Dishonored*'daki, oyuncuların dikkatini sünger gibi emdikleri için benim "gözenekli" demeyi sevdiğim haritalarda başlangıç noktasından hedefe gidip, başlangıç noktasına geri dönersiniz. Bunu yapmak için kritik bir rota vardır. Bir de ufak devinimler vardır. Atıyorum amacınızı bir kapıdan geçmek olarak belirlersiniz; o kapıdan geçmenizi ne engelliyor ona bakarsınız, geçince ödülünüz ne olacak onu düşünürsünüz. Bu devinimlerden kritik rota üzerine zikzak çizecek şekilde bolca serpiştiririz. Ben bu şekilde bölüm tasarlamayı sevmem mesela. *Deathloop*'un farkı haritaya girdiğinizde peşine düştüğünüz farklı farklı şeyler olabilmesi. Bazen özel bir silahın peşinde oluyorsunuz, bazen yerini öğrendiğiniz bir kasayı açmaya yelteniyorsunuz bazen de bir Visionar-y'nin peşine düşüyorsunuz. Artık tüm rotalar birer kritik rota. Yetmezmiş gibi bir de artık bir başka oyuncu sizinle aynı anda o haritada olabiliyor ve bu olduğunda harita bir çoklu oyunculu arenaya dönüşüyor. Bu yüzden eski bölüm tasarımı prensiplerimizi çöpe atmamız gerekti ve ekipte hiç kimse bu zikzaklı tasarımı artık kullanamıyordu.

OGZ: *Büyük bütçeli oyunların birbirleriyle çok benzeştiği günümüzde Arkane genelde kendi yolundan gidiyor. Yine de sizin yapmadığınız ama size ilham veren oyunlar var mı, varsa hangileri öğrenmek isterim. Mesela haklı mıyım bilmiyorum ama Dishonored'ın Lady Boyle görevinde ve Deathloop'un genelinde sanki hafif bir Hitman etkisi var gibi?*

DN: Biz tasarladığımız oyunlara "Immersive Sim" diyoruz. Bölüm tasarımcılığından bölüm kurgusu tasarımcılığına geçtiğimden beri rolüm işin "Sim" kısmından "Immersion" kısmına kaydı. Bu bağlamda *Deathloop* özelinde benim ilham kaynağım, DL da genelinde bir puzzle oyunu olduğu için Hitman'den çok "point'n'click" macera oyunları oldu. Bu tür de içine düşmekten kaçınılması gereken çukurlara sahip bir tür. Bunlardan sevip beğendiğim şeyleri aldım, kaçınmak istediklerimi de bıraktım. Örneğin, bulmacaların ve çözümlerinin oyunun ana temasıyla alakasız olduğu oyunları değil de o temaya derinden bağlı olduğu oyunları örnek aldım. Bunların yanında *Deathloop* için en büyük tekil ilham kaynağım da (ki bana bu çok barizmiş gibi geliyor) *Outer Wilds* oldu. Döngü denince ilk aklıma gelen oyun *Outer Wilds* artık. *Outer Wilds*'da oyuncuya bilgi verirken onu daha fazlasını bulmaya yöneltmelerine bayılmıştım ben. *Outer Wilds* ve *Deathloop* birbirinden çok farklı iki oyun elbette. Bizim döngü sistemimiz onlarınki gibi değil, bizde 20 dakikalık bir zaman limiti yok sonuçta; her şey bir devinim içerisinde değil. Lakin bir ortak noktamızın olmasına, oradaki "burada ilginç bir gizem var ve ben hakkında daha fazla şey öğrenmek istiyorum" hissiyatının *Deathloop*'un da verebilmesine uğraştım. *Outer Wilds* harika bir oyundu gerçekten.

OGZ: *Deathloop diğer tüm Arkane oyunları gibi piyasa genelinden ayrı durmayı başaran bir oyun ama bu konuda Dishonored'dan daha bile ötede gibi. Hem oyun basını hem oyuncular olarak, bir oyunun fragmanlarına ve hakkındaki ek bilgilere bakıp ne tür bir oyun olduğunu şıp diye, yanılmaya yer bırakmaksızın anlamaya alışığız. Söz konusu Deathloop olduğunda bu kimsede olmadı gibi ve kendi adıma konuşursam bu benim için taze bir hissiyattı. Bu durum hakkında Arkane çalışanları olarak sizler neler düşünüyorsunuz? İnsanların oyunun üzerine çat diye bir etiket yapıştıramamış olması hoşunuza mı gitti, yoksa erişilemez olmaktan korktunuz mu?*

DN: Sizin bunu olumlu bir şey olarak görmeniz beni mutlu etti. Öte yandan insanların fragmanlara verdikleri tepkilerden gördüklerimiz pek olumlu bir durum gibi hissettirmedi. İnsanlara bu oyunun tam olarak ne olduğunu açıklamak için çok uğraştık ve buna rağmen insanların kafası hâlâ karışıktı. Bir yandan bu tatmin veren bir şey çünkü insanlar mukayese edip "'X' gibi işte" diyemediğinden farklı ve eşsiz bir şey yapıyor olduğunuzu anlıyorsunuz. Öte yandan bakıyorsunuz birileri "Haa, Roguelike bu yani" diyorlar ama değil, Roguelike'lar ile az ortak yanı var. Neden bu bağlantıyı kurdukları da belli. Zaman döngüsü deyince de Outer Wilds'daki gibi bir sayaç olduğunu düşünüyorlar, çünkü döngü oyunlarının çoğunda var ama Deathloop'ta yok. Açıkçası bu süreç korku ve endişe dolu bir süreç oldu. Oyuncuların kasıtlı olarak oyunu bir gizemle çevrelediğimiz sanmalarını istemiyorduk, oyunu idrak edebilsinler istiyorduk.

OGZ: *Biraz da siz Deathloop ile alakalı nelerden bahsetmek istiyorsunuz onu dinleyelim. Arkane Studios takipçilerinize söylemek istediğiniz bir şeyler var mı?*

DN: Oyunlarımızı, *Dishonored*'ı, *Prey*'i sevenlere söylemek istediğim bir şey var. *Dishonored* sizi mükemmeliyetçi bir oyun tarzına itiyor. Hiç kimseyi öldürmeden, hiç kimseye görülmeden, bütün bölümleri on numara beş yıldız tamamlamaya yönelik ciddi bir teşvik var. Belki de oyunu ilk defa oynuyorsunuz ve üzerinizde yine bu yönde bir baskı olduğu için kayıt alıp o kayıtları tekrar tekrar yüklüyorsunuz falan hani. Görevi bitirmeniz saatler alıyor ama bu süreçte oyunun dünyasını daha iyi absorbe etmiş değil, sadece içinde mükemmel yolunuzu çizmiş oluyorsunuz. İnsanlar *Dishonored*'ı böyle oynamayı seviyor ama bu bizim oyunu sadece bu şekilde oynanacak şekilde tasarladığımız anlamına gelmiyor. Biz oyundaki birçok şeyi spontane sonuçlar doğuracak şekilde tasarlıyoruz. En büyük fanlarımızı izlediğimizde gördüğümüz, sadece galibiyetlerini kabul ettikleri ve mağlubiyetlerini asla kucaklamadıkları. *Deathloop*'un olayı ise, mağlubiyetleri kucaklamak üzerine kurulu bir oyun olması çünkü artık anlık kayıt almak yok. Zaman döngüsü sonraki denemelerde her şeyi başa sarıyor ve oyun sizi lokasyonlara tekrar tekrar girip onlar üzerinde ustalık kurmaya teşvik ediyor. Bu ustalığı da işlerin sarpa sarpması ile kurabiliyorsunuz sadece. Benim dileğim *Dishonored* oyunlarında mükemmeliyetçilik endişesine kapılıp, "kimseyi öldürmemeliyim, kimseye görülmemeliyim" diyerek oyunu oynayanların *Deathloop*'a dertsiz tasasız girmeleri. "Evet ortama dalıyorum, kim bilir ne olacak ama ne olursa, iyisiyle kötüsüyle benim olsun" demesi. Bence bunu yaparak, önceki oyunlarımızda elleri hızlı yükleme tuşunda beklediklerı için asla yaşamayacakları muazzam tecrübeyi yaşayacaklar. Bir şey öbürünü, o bir başka şeyi tetikleyecek, çılgın bir maceranın kapıları aralanacak, oyuncular canlarını kurtarmak için kaçacak, talihlerini tersine çevirme mücadelesi verecek ve oyun içi sistemlerin beraber yarattığı yepyeni bir olaylar zinciri ortaya çıkacak. Bunu bir kere yaşayanların önceki oyunlarımıza dönüp onları da bir kere *Deathloop*'u oynadıkları gibi oynamalarını canı gönülden istiyorum.



Oyunun izometrik grafikleri ve mekân tasarımları gerçekten muazzam







GAMEDEC

Sanal âlemin Sherlock'u olmaya var mısınız?

M. İHSAN TATARİ

Varşova, 22. yüzyıl… Teknolojik gelişmeler arşa çıkmış, oyunlar gerçek hayatın vazgeçilmez bir parçası hâline gelmiştir. Öyle ki insanlar Matrix filmindekine benzer koltuklara bağlanıp ömürlerinin çoğunu sanal âlemlerde geçirmeye başlamıştır. Nasıl geçirmesinler ki? Realium'da (gerçek dünya) yoksul ve önemsiz biriyken Virtualium'da (sanal âlem) istedikleri herkes ve her şey olabiliyorlar ne de olsa. Hatta ünlü ve zengin bile…

Tabii insan faktörünün olduğu her yerde, özellikle de sanal âlem gibi kimliğinizi kolayca gizleyebildiğiniz bir ortamda suç unsuru da eksik olmuyor. İşte böyle durumlarda devreye Gamedec, yani Oyun Dedektifi denen kişiler giriyor. Eğer Virtualium'da bir sorununuz varsa – dolandırıcılar, hilekârlar, sapıklar – sorununuzun çözümü bir Gamedec tutmaktan geçiyor. Makul bir ücret karşılığında elbette…

Çok laf, az iş…

Gamedec alıştığımız RYO'lardan epey farklı. Bir kere oyunda hiç savaş yok, hatta neredeyse aksiyon da yok. Onun yerine etrafta dolaşıp insanlarla konuşuyor, bol bol diyalog okuyor, bilgisayarlara sızıyor, ipuçları topluyor ve tıpkı gerçek bir dedektif gibi çıkarımlarda bulunuyoruz. Bir RYO'dan ziyade bir macera oyununa daha yakın diyebiliriz kendisi için. Hatta bir parça *Disco Elysium*'a benzetmek bile mümkün. Ama daha küçük bir ekibin elinden çıktığından onun kadar derin değil tabii.

Oyunda karakter puanı, seviye atlama ve envanter gibi şeyler de yok. Onun yerine "aspect" (bakış açısı) denen bir sistem geliştirmiş yapımcılar. İnsanlara nasıl davrandığımıza, neler düşündüğümüze, kısacası "nasıl rol yaptığımıza" bağlı olarak dört farklı aspect puanı kazanıyoruz (Detaylı bilgiyi ilgili kutuda bulabilirsiniz). Bunları kullanarak da çeşitli meslekleri açıyoruz. Hacker, doktor, kabadayı, internet fenomeni, hileci… gibi gibi. Her biri farklı diyalog seçeneklerinin açılmasını, dolayısıyla da yeni ipuçları toplayabilmemizi sağlıyor. Ama bir oturuşta bütün meslekleri kazanamıyor ve karakterimizi her konuda ustalaştıramıyoruz. Bu da soruşturma sırasında bazı gerçeklere ulaşamamamıza sebep oluyor.

Bunun kulağa kötü bir şey gibi geldiğini biliyorum ama kesinlikle öyle değil. Tam aksine oyunu farklı karakterlerle tekrar tekrar bitirmek için çok leziz bir sebep sunuyor bize. Çünkü *Gamedec*'te sonuca gitmenin birden fazla yolu var. Üstelik hata da yapabiliyor, yanlış sonuca varıp yanlış kişiyi suçlayabiliyorsunuz da. Ama oyun o noktada sizi "Game Over" ekranına ışınlamak yerine seçimlerinize "adapte oluyor," yanlış iz sürmenize rağ-

N'aspects?!

Gamedec'te yetenek puanları ve seviye atlamak gibi alışılagelmiş şeyler yok. Onun yerine karakterimizin düşünce ve davranışlarına, dünya görüşüne göre kazandığımız "aspect" (bakış açısı) puanları var. Örneğin insanlara aksi davranır, sabırsızlık veya tez canlılık gösterirsek alev sembolüyle temsil edilen kırmızı bakış açısını kazanıyoruz. Mantıklı ve sabırlı olursak mavi; iyimser ve ilham verici biri olursak sarı; iyiliksever ve anlayışlı biri olduğumuz takdirde de yeşil puanlar kazanıyoruz. Tüm bu puanları görevleri tamamlayarak değil, nasıl rol yaptığımıza ve hangi diyalogları seçtiğimize bağlı olarak elde ediyoruz. Yani iyiliksever ve mantıklı bir karakteri canlandırıyorsanız oyunda size buna göre puan veriyor, ona uygun mesleklerde ustalaşmanızı sağlıyor.



Yapımcılar "ektiğinizi biçeceksiniz" derken haklıymış meğer







Home, sweet home

men macera devam ediyor ve hatalarınızla yüzleşmek zorunda kalıyorsunuz. Ve oyundaki diğer insanlar bunu hatırlıyor. Eğer bir davayı başarıyla çözerseniz sonraki bölümlerde, "Hey, sen şu Gamedec'sin!" deyip size güveniyorlar. Ya da sanal âlemde yanlış yaptığınız birine gerçek dünyada rastlayabiliyor ve onunla yüzleşmek zorunda kalabiliyorsunuz. Acaba farklı bir yol izleseydim ne olurdu diye büyük bir merak ve heyecana kapılmanız da cabası.

Oyun içinde oyun içinde oyun

Gamedec'in en çok beğendiğim yanlarından biri de bilgisayarımıza bağlanıp farklı farklı oyun dünyalara geçiş yapabilmek oldu kesinlikle. Resmen oyun içinde oyun oynuyoruz. Mesela "Harvest Time" adlı çiftçilik simülasyonuna girdiğimizde Varşova'nın siberpunk dünyasını geride bırakıp kendimizi bir anda kovboyların cirit attığı, kendi çiftliğimizi satın alıp sebze yetiştirdiğimiz bambaşka bir oyunun içinde buluyoruz. "Twisted & Perverted" ise insanların birbirlerini öldürebildiği veya cinsel ilişkiye girebildiği, yetişkin temalı bir oyun. Gamedec'te bunun gibi 5-6 farklı oyun dünyası var. Ne yazık ki bunlardan sadece 3 tanesinde serbestçe dolaşılabiliyoruz. Diğerlerine senaryo icabı girsek de çok kısıtlı alanlarda, çok kısa süreliğine takılabiliyoruz. Ama bu durum oyunun tadını azaltmıyor kesinlikle. Sanal âlemde tanıştığınız kişilerle başka oyunlarda veya gerçek dünyada yeniden karşılaşmak da oyuna hoş bir tat katmış doğrusu. Mikro-ödeme esprileri, çok oyunculu yapımların klişe problemleriyle ilgili göndermeler falan gırla gidiyor.

Gelelim oyunun eksilerine… Şüphesiz en büyük sorun oyunun Codex sisteminde. Oyun daha ilk dakikalarından itibaren resmen sizi bir bilgi bombardımanına tutuyor ve bunu çok karmaşık bir şekilde yapıyor. Teknolojiler, kişiler, gerçek ve sanal âleme ait bilgiler ayrı ayrı kategorilerde yer alıyor ama yeni bir bilgi edindiğimizde bu hangi sayfaya gitti, hangi sırada yer aldı, anlamak gerçekten çok zor. Bunları okumadan geçebiliyorsunuz tabii ama bazı görevleri nasıl çözeceğinizin ipuçları da bunlarda yer alıyor. Hadi onu geçtim, oyun iki kere henüz tanışmadığım bir karakterin bilgilerini bana Codex girdisi olarak verdi ve resmen spoiler yedim. Bu da soruşturmamın tadını biraz kaçırdı.

Onun dışında bazı yazılar hâlâ Lehçe; İngilizce tercümesi unutulmuş diyaloglar var. Son yamayla sayıları epey düştü ama yine de arada sırada bir-iki taneye denk geliyorsunuz. Başka bir yerde de diyalog seçenekleri tükenmesine rağmen "konuşmayı sonlandır" şıkkı çıkmadığı için sohbet ekranında sıkışıp kaldım, son kayıt noktasına geri dönmek zorunda kaldım. İki kere de hiçbir şey yapmamama rağmen hatalı başarımlar açıldı, gene spoiler yedim. Son olarak oyunda seslendirme de yok. Bu eksiden sayılmaz gerçi ama gene de belirteyim.

Yine de bu saydığım eksiklerine rağmen bu yılın en iyi RYO'larından biri *Gamedec*. Sırf sürprizlerle dolu hikâyesi ve tekrar oynanabilirliği bile onu eşsiz bir tecrübe kılmaya yetiyor. Oynamadan geçmeyin.

Gamedec Romanları

Gamedec, tıpkı The Witcher gibi Polonyalı bir yazarın romanlarından uyarlanma. Marcin Przybyłek'in kaleme aldığı bilimkurgu serisi ilk kez 2004'te yayımlanmış. O zamandan beri de altı kitaba ulaşmış. Bunlardan ilk ikisi geçtiğimiz ay içerisinde İngilizceye çevrilip Amazon üzerinden satışa sunulmuş durumda. Zaten oyun da genel olarak bu ilk iki cildi konu alıyor. Günün birinde bizim dilimizde de görmek isterim doğrusu. Konusu gerçekten ilginç ve heyecan verici.

+

- Buram buram siberpunk atmosferi
- Başka sanal dünyalara geçiş yapabilmek
- Seçim ve sonuçların bolluğu
- Sürprizlerle dolu senaryosu
- Yeniden oynanabilirliği yüksek
- Dedektiflik mekaniği başarılı
- Öteki karakterlerle oyunların dışında karşılaşmak eğlenceli



−

- Ufak tefek hatalar
- Codex tam bir keşmekeş
- Bazı metinler hâlâ Lehçe
- Seslendirme yok

8



Son Karar

Disco Elysium gibi diyalog ağırlıklı ama okuması, anlaması daha kolay bir RYO arıyorsanız doğru yerdesiniz

TÜR: RYO | **YAPIM:** Anshar Studios | **DAĞITIM:** Anshar Publishing | **DİJİTAL İNDİRME:** 135 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 18+

OĞUZ ERDOĞAN

HASTA SIEMPRE COMANDANTE!

FARCRY6®





Bisiklete binmek hiç unutulmaz, tıpkı Far Cry oynamak gibi. Özellikle üçüncü oyundan bu yana her Far Cry oyunu benim için yeni bir yolculuk. Her yol hikâyesinde farklı yerlere gidiyoruz ama üç aşağı beş yukarı aynı şeyleri yapıyoruz; tıpkı bisiklet sürmek gibi. Bu sefer durağımız Küb-pardon, Yara! Anton Castillo isimli bir tiranın yönettiği bu ada ülkesinde yeni bir devrimin kıvılcımları gözüküyor; ateşi körükleyecek olan kişiyse biziz, yani Dani Rojas. Buraya kadarını zaten oyundan önce de biliyorduk ama siz yine de sol yumruğunuzu kaldırın çünkü devrime gidiyoruz!

Tarih tekerrürden ibarettir

Yara'ya hoş geldiniz sevgili Oyungezerler. Köpek balıklarıyla dolu denizlerimizde yüzmeden önce kısa bir tarih dersimiz var. Seneler evvel bu sevimli Yara adamız yine başka bir diktatör tarafından yönetiliyordu. Ne tesadüftür ki bu diktatörün soyadı da Castillo'ydu ve mevcut diktatörümüz Anton'un babasıydı. 1967 yılında "Efsaneler" olarak bildiğimiz devrimciler baba Castillo'yu indirdi. Ancak daha sonra adamıza demokrasi geldi ve hiç akıllanmamış olan Yara halkımız yavru Castillo Anton'u başa getirdi. 1967'den daha beter hale gelmekle kalmadık, bir de adamızdaki tütünlerde özel olarak yetişen bir ilaç ortaya çıktı. Viviro, kanser tedavisi konusunda devrimsel bir adımdı ve Anton'un yaratmak istediği cennetin temelini oluşturuyordu. Aslında Anton hiç de kötü biri değil; bilakis cennetten düşen bir melek gibi, değil mi? Değil, sevgili Oyungezerler; Yara'nın içine girmeye başladıkça Anton ve Viviro'nun gerçek yüzünü öğreneceksiniz.

Tarih dersimizi bitirdikten sonra ▷



HOROZ DÖVÜŞLERİ

İşte oyunun en büyük keyfi ve özgün özelliği bu. Madrugada yerleşkesinde bulacağınız horoz dövüşleri adeta bambaşka bir oyun gibi. Tıpkı Mortal Kombat gibi horozunuzu seçip, kendiniz yöneterek rakibinizi yenerek horoz dövüş dünyasında da üst basamaklara çıkabiliyorsunuz. Oyun içerisinde çok fazla horoz çeşidi var ve bunları harita içerisinde gezerek elde ediyorsunuz. Her horozun kendine ait bir görünüşü var ama özünde dövüşte çok farkları yok



Cebimizde son model bir telefon olması... Gerillalık da artık modern bir meslek!



BUGÜN NE GİYSEM?

Dani Rojas'ın arka planıyla ilgili bilmeniz gereken en temel iki şey eski bir asker ve bir yetim olduğu. Dani'nin eski asker olması Far Cry için bulunmaz bir nimet olmuş, çünkü oyunda bir yetenek ağacı yok. Dani zaten çok fazla şeyi yapabiliyor. Bir yere tırmanmak mı istiyorsunuz? Dani bunu zaten biliyor. Düşmanlara arkadan sokulup zincirleme suikastlar mı istiyorsunuz? Gerekli ortamı hazırlayın ve işi Dani'ye bırakın. Oyundaki temel şeyler Dani tarafından yapılabilse de bir sürü özellik belirli kıyafetler sayesinde kazanılıyor. Örneğin Hazmat elbiseleri sizi zehirden korurken, keskin nişancı kıyafetleri sayesinde hem şarjör kapasitesini arttırabilir hem de çıkardığınız sesi azaltabilirsiniz. Oyun tarzınıza göre kıyafet seçmek size kalmış; zaten Far Cry 6 gizlilik konusunda da bize epey yardım ediyor. Bol bol gizli yol ve patika var. Yalnız yapay zekâ hâlâ bildiğimiz gibi; bu yüzden mekân basmak veya ana görevlerdeki gizlilik gerektiren yerler yine görece kolay olmuş. Oyundaki en büyük yenilik ise SUPREMO! Uranyum ile çalışan bu muhteşem aletler bize Juan Cortez'in en güzel armağanı. Çok sayıda Supremo çeşidi var bunların dolma süresi epey uzun olmakla beraber olağanüstü özellikleri var. Ben oyunun ilk başta verdiği roket atan Supremo'yu çok sevdim çünkü helikoptere nişan aldığınız anda doğrudan indirmenizi sağlıyor ve bir de hava saldırılarından kaçıp sığınak aramanıza gerek kalmıyor. Gizlilik için düşmanları işaretleyen Supremo da var, etrafınızı zehirleyen de. Oyundaki fırlatılabilir şeyler de yine Supremolar üzerinden ayarlanıyor. Bu bir nevi sizin arka cebiniz konumunda. Dinamit, düşmanların yerini gösteren bomba, EMP, beyzbol topu gibi çeşitli eşyaları da Supremo menüsünden seçiyoruz. Bunları açabilmek için de materyallere ihtiyacımız var.

oyunumuza, yani Far Cry 3+3'e geri dönüş yapabiliriz. Benim şahsen hayatta en sevdiğim oyun serilerinden birisi Far Cry'dır; öyle ki dağ, tepe, bayır gezmek artık rüyalarıma giren bir şey oldu. Lakin son 4 oyundur sürekli aynı şeyleri giderek büyüyen ölçeklerde ve farklı yerlerde yapmanın birçok oyuncu için sinir bozucu bir durum olduğunu da farkındayım. İyi giden bir şeyi bozmamak ve risk almamak benim gibi oyuncular için gayet makul olsa da Far Cry 6'dan kesinlikle devrimsel (oyunun içinde de devrim hikayesi olması ne hoş bir tesadüf) bir yenilik beklemeyin.

Atı alan Yara'yı geçti!

Etraf ormanlarla, dağlar ve tepelerle dolu olunca arabayla gitmenin saçma olacağı yollar da çıkıyor karşımıza. Far Cry 6'nın en güzel yeniliklerinden birisi de bu; oyuna atlar eklenmiş. Artık at tepesinde dıgıdık dıgıdık düşman merkezi ele geçirmeye gidebiliyoruz. Ayrıca oyundaki araç çeşitliliği de epey artmış ve arabaların modifikasyonları epey gelişmiş. Hem arabanın tepesindeki silahı hem arabanın zırhını hem de öne takacağınız tamponu güçlendirebiliyorsunuz. Keza kozmetik olarak da her aracın farklı renk ve tarzları olduğunu söyleyebilirim.

Bu parçaları ve araçlar elde etmek için ise oyundaki yarış görevlerini yapmanız gerekiyor.

Oyunda yine hikâye içerisine yerleştirilmiş gizli araçlar da var ve bunlar için de ana hikâyede ilerlemeniz gerekiyor. Klasik araba sevdalıları Far Cry 6'da çok fazla güzellik keşfedecektir. Anton Castillo'nun zevkleri gerçekten rafine. Anton demişken ufak oğlu Diego'ya da değinmek lazım. Babanız ülkenin büyük bir kısmı tarafından sevilmeyen bir diktatörse hayatınız gerçekten cehennem gibi bir hal alabiliyor. Yara'dan kaçmak bile imkânsız hale gelince bir noktada babanızın suyuna gitmeniz lazım. Hikâye Anton ile gerillalar arasında geçse de Diego'nun da çok önemli bir rolü var ve etik anlamda bazı sorgulamalar yapmanıza neden oluyor. Yani Diego'nun oyundaki varlığı bir süs aparatından çok daha fazlası ve bu benim aşırı hoşuma giden bir detay oldu.

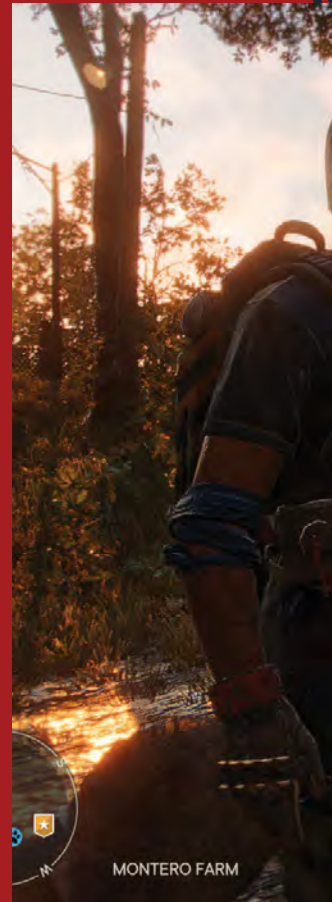
Yaracel'e yeni altyapı şart

Yara büyük devrimden sonra sıkı bir ambargoya maruz kalıyor ve ne tesadüftür ki tıpkı Küba gibi 1960'lardan fırlamış gibi duruyor. Ancak bu atmosfer sizi yanıltmasın, Yara'nın cıvıl cıvıl gençleri ve





Yara'da bir horoz 10 kaplan gücündedir. Viva Chicharron!



4



Oyunun çıkmasıyla birlikte bonus olarak Champagne ve K-9000 de ekibe katıldı.



internete sahip bir halkı var. Yani kısmen internete sahip; en yüksek internet hızı sizin yaptıklarınıza bağlı olarak 1.4mb/s olabiliyor. Ülkemizde halen 8mbit internet kullananlar olduğunu düşününce hiç de fena değil! Lakin yine de siz Yara'ya taşınmayı pek düşünmeyin çünkü timsahı, deli horozları, köpek balığı, diktatörü derken çekilecek çile değil bu. Anton'un dikta rejiminden en büyük rahatsızlığı duyan kesim de yine bu gençler. Ama adada bir de Efsaneler dediğim eski devrimciler var ve sağ kalanların da çok büyük bir nüfuzu bulunuyor. Tüm bu keşmekeşin ortasında birliği sağlamak da yine Dani'nin işi.

El Este isimli bölgede La Moral isimli genç bir devrimci örgüt mevcut. Bu genç arkadaşlar teknolojinin tüm nimetlerini kullanırken Efsaneler ile araları epey soğuk, çünkü onları demode ve geri kafalı olarak görüyorlar. Ama haritanın her yerinde bulacağınız patika yollar dahil birçok şeyin kurucusu da yine bu Efsaneler. Yani iki tarafın da gönlü olmadan herhangi bir örgütlenmeden söz etmek imkânsız. Zaten her gerilla savaşında olduğu gibi Yara'nın da anahtar sözcüğü bu: Örgütlenmek! Libertad isimli ana örgütümüz Anton'u devirmek için Dani'nin de üyesi olduğu bir kuruluş. Oyunun en havalı karakterlerinden Juan Cortez'in de büyük desteğiyle Libertad'ın büyük bir gücü var. Yine de tüm ada güçlerini birleştirmeden Anton Castillo ve ordusuna karşı hiçbir şansımız yok.

Libertad'a katılmamızdan biraz sonra örgütün lideri Clara bize kritik bir görev veriyor. Adada yer alan üç bölgede direniş gösteren üç farklı yapı var. Estevez Ailesi'nin gözlediği Madrugada, 1967 Efsaneleri ve La Moral arasında gidip gelen El Este ve çılgın müzik grubu Maximas Matanzas'ın sesiyle şekillenen Valle de Oro. Bu üç farklı yerin de kendine ait düşmanları ve Castillo'nun özel adamları var. Bu durum Far Cry 5'te de benzer bir şekilde vardı, o yüzden bir yenilik sayılmaz. Hatta Far Cry 5 içerisindeki özel düşmanlar 6'ya göre daha özenle hazırlanmıştı diyebilirim. Bu oyunda en büyük rol Anton Castillo'ya verilmiş. Üç bölgede türlü türlü görevler yaparak onları Libertad ile birlikte Castillo'ya karşı savaşmaya ikna etmeniz gerekiyor. En son ve 4. bölge ise başkent Esperanza! Gayet tahmin edilebilir olduğu üzere her şeyin başladığı ve bittiği yer de yine başkent oluyor.

Oyunun yan görev sistemi ise biraz değişik. Zira dümdüz yan görev yapayım diyemiyorsunuz çünkü hangi görevin nerede olduğunu bilmeniz imkânsız. Bunun için bol bol düşman merkezi ele geçirmeniz gerekiyor ki bilgiler akmaya başlasın. İletişim oyundaki en anahtar özelliklerden biri. Yara'ya yardım ederseniz, Yara da size yardım ediyor. Çok sayıda farklı merkezi ele geçirip Libertad bünyesine katabiliyorsunuz. Bu ele geçirme mevzusuysa tipik Far Cry tarzı. İsterseniz gizli gizli gidip herkesi öldürün isterseniz savaş açın. Ancak dikkat edilmesi gereken iki farklı şey var: Birincisi karayolları üzerindeki geçiş noktaları. Eğer arabayla gitmeyi seviyorsanız bu geçiş yollarını kontrol etmek hayatı çok kolay hale getiriyor çünkü adım başı düşmanla karşılaşmıyorsunuz. İkincisiyse özellikle Wingsuit açıp havadan bir yere atlamak için gerekli. Haritada çok sayıda anti-hava aracı silahları var. Bunları yok ederek gökyüzünde ister uçakla ister helikopterle isterseniz de doğrudan kendiniz süzülerek uçabilirsiniz.

Oyunda sadece bir yerleri ele geçirmiyoruz; aynı zamanda bir şeyleri de ele geçiriyoruz. Hayatta kalma oyun-

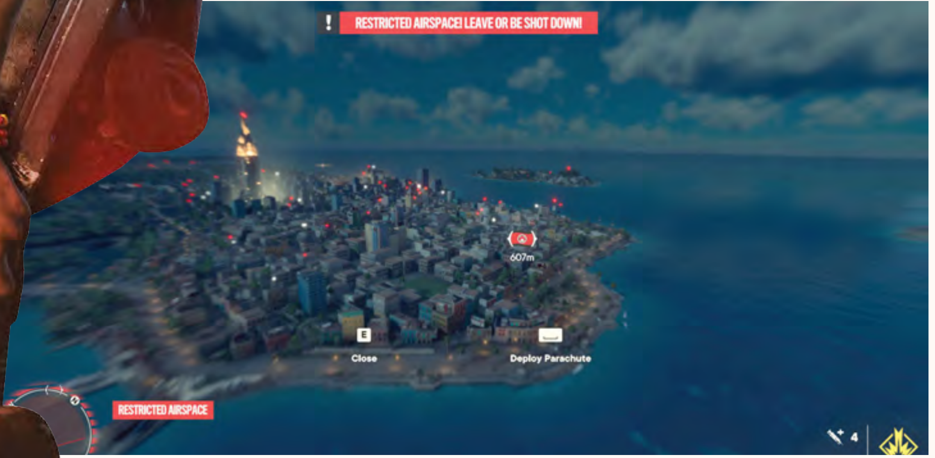
5



larından aşina olduğumuz yardım kutuları sıkça Yara'nın göklerinden de düşüyor. Üç ihtimalimiz var. İlki yeterince şanslıysak rastgele bir sandığın gökten yakınımıza düşmesi. Diğer ikisi ise tıpkı kontrol noktaları ve merkezler gibi istihbarat sayesinde öğreniliyor. Ya bir tuzak görevine gidip sandık etrafında toplanan Castillo askerlerini saf dışı bırakarak gerillalara yardım edeceğiz ya da bir radyo hackleyip 3 dakika içerisinde Castillo askerleri gelmeden uzaklarda bir yerlerde olan sandığa doğru zamana karşı yarışacağız. Ayrıca olmazsa olmazımız hazine avcılığı da yine yerli yerinde duruyor. Lakin Los Bandidos gibi bir gelir kaynağı varken hazine aramaya pek ihtiyacınız olmayacak.

Mi casa es tu casa

Oyunun üç merkezinde insanları Libertad'a katılmaya ikna ederken bu merkezleri geliştirmeniz de işinize yarayacaktır. Benim tavsiyem öncelikle Los Bandidos yerleşkesini



HOLA AMIGO

Koskocaman bir haritayı tek başınıza gezmek çok sıkıcı bir olay ve bir yerlere tırmanırken yanınızda bir ses olması çok güzel bir his. Oyundaki yoldaşlarımızsa Amigolar. Bu arkadaşların hepsi birer hayvan ama hepsinin şahane özellikleri var. Juan Cortez'in bize bir diğer armağanı olan Guapo isimli timsah ile düşmanları tek lokmada yiyebilirsiniz. Her amigonun üç ayrı özelliği var ve savaşta sizinle birlikte mücadele ettikçe bu özellikler açılıyor. Bence en güzel özellik Guapo'nun sahte ölüşü, zira çatışma ortasında düşen Amigo'yu kaldırmanıza gerek kalmıyor bir anda yeniden doğup düşmanları tek lokmada yutmaya devam ediyor. Oyunun en havalı Amigo'su ise zorlu bir süreçten sonra sizinle birlikte oluyor ama kesinlikle buna değer! Eğer oyun sizden 3 farklı mistik eşyayı bir mağaraya götür diyorsa vakit kaybetmeden devrimmiş, Anton'muş demeden bu işi yapın derim. Sonrasında Oluso ile birlikte oyun keyfi daha da artıyor.

Chicharron içinse aslına bakarsanız apayrı bir yazı ve hatta kitap yazılabilir. Oyunda horozlardan bolca çekiyoruz ama Chicharron'dan asıl nasibini Castillo askerleri alıyor. Bu deli horoz kendini uzak bir mesafeden adeta bir gülle gibi düşmanların üstüne atıyor ve sonra herkese saldırmaya başlıyor. Chicharron'u açarken yaptığımız görevlerse oyunun en eğlenceli kısımlarından bazılarına sahne oluyor. Viva Chicharron!

Philly, kesinlikle Far Cry tarihinde özel bir yere sahip. Oyun serisi boyunca epey acayip karakterle karşılaştık ama Philly tam anlamıyla bir büyücü! Bize en güzel armağanıysa oyunun en tatlı amigosu Chorizo. Bu sevimli köpek o kadar tatlı ki düşmanların üstüne saldığınız zaman doğrudan dikkatleri üzerinde topluyor, siz de arkadan iş bitirebiliyorsunuz. Ayrıca zaman içerisinde size alıştıkça etraftan önemli materyalleri minik çantasıyla birlikte size getiriyor. Tam kulağının arkası sevilip bağra basmalık bir yoldaş olmuş. Bir diğer sevimli köpek arkadaşımız ise Boom Boom. Adını bizzat Dani'nin koyduğu Boom Boom'un geçmişi hakkında hiçbir şey bilmiyoruz, sadece Amerika'dan gelen bir kargonun içerisinde olduğu belli. Lakin bu uslu köpek kısa süre içerisinde şahane özellikler kazanıyor. İlk etapta öldürdüğünüz düşmanları Dani yerine lootlayan Boom Boom zaman geçtikçe düşman yerlerini önceden size göstermeye de başlıyor. Bir yere girmeden önce ön bilgi almak istiyorsanız Boom Boom sizin için doğru Amigo.





Atları fazla ürkütmemekte fayda var; attan düşen devrimci pek hoş karşılanmıyor...

geliştirmeniz çünkü hem operasyonlarda ekstra materyal ve para sağlıyor hem de en iyi silahları satın alabiliyorsunuz. Ayrıca bir an önce Wingsuit'e ulaşmak ve adada daha fazla hızlı seyahat noktası açmak için Hideout Network'ü de kurmak epey faydalı oluyor.

Tüm bu aktiviteler, amigolarla oynama falan derken bir bakmışsınız ki Yara'da iç savaş çıkartmışsınız; her köşe başında bir çatışma baş gösteriyor. Lakin eski Far Cry oyuncuları yolda giderken birden çıkan düşmanlara alışıktır o yüzden bu anlamda yeni bir şey yok. Yenilik oyunun senaryo anlamındaki görevlerinde var. Başlangıçta üç bölgenin de zorluk seviyesi hemen hemen aynı. Yani nereye gideceğinizi seçmek size kalmış. Ancak sanmayın ki bir bölge bitince daha güçlü bir şekilde diğerine gideceğiz. Yaptığınız aksiyonlar oyunun dünyasını doğrudan değiştiriyor; bir bölgede Castillo'yu sinirlendirecek bir hareket yaparsanız tüm haritadaki askeri güç seviyesi bir anda yükseliyor. Bu sayede sürekli kolay düşmanlarla da karşılaşmamış oluyorsunuz, gerçi bu yapay zekâ varken düşmanlar ne kadar zor olur orası biraz size kalmış.

Doğru iş için doğru alet…

Juan Cortez, gerillalığın kitabını yazdığı için sürekli onun hikâyelerini ve gerillalık maddelerini dinliyorsunuz. İşinize en ve belki de tek yarayanı ise "doğru iş için doğru alet" maddesi. Oyundaki düşmanların farklı farklı mermi tiplerine karşı zayıflıkları var. İletişimin önemi burada da ön plana çıkıyor; bir merkezi basmadan önce cep telefonunuzla etrafı tarayıp hangi düşmanın neye zayıf olduğunu öğrenmek gerekiyor. Zaten silah geliştirmeleri de tamamen size kalmış. Oyunda "eşsiz" silahlar hariç her silah baştan aşağı modifiye edilebiliyor. Susturucuların artık ısınma süresi var bu yüzden taramalı tüfekler ile susturucu kombosu sandığınız gibi kolay işlemiyor. Benim gibi tüfeğinizin ucuna bidon takıp yavaş yavaş ilerlemek en güvenli yol. Silahları kozmetik olarak değiştirmek için ise bulmanız gereken tek şey olan sprey boya şişeleri bütün haritada bolca karşınıza çıkıyor yani rengarenk silahlara ulaşmak epey kolay.

Oyundaki en büyük eksiklik ise bölüm sonu düşmanı olmayışı. Sadece bölgelerden birisinde çok da zor olmayan bir düşman savaşı var. Onun dışında Far Cry 6 bu konuda epey eksik kalmış. Beşinci oyunda Father'ın yoldaşlarıyla çok daha epik savaşlarımız olmuştu. Muhtemelen Anton Castillo'yu bu kadar öne çıkarmak için bu bölüm sonu düşmanlarından feragat edilmiş. Yine de oldukça duygusal ve epik sahneler her bölgede yaşanıyor. Özellikle Efsaneler'in yer aldığı





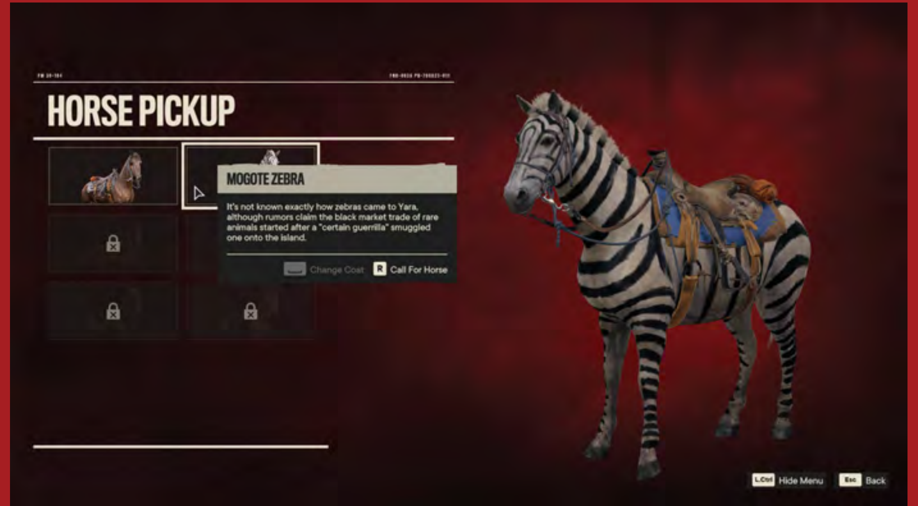
El Este duygusallık konusunda beni çok etkiledi. Maximilas Matanzas'ın Valle de Oro'su ise daha güncel konular ile insanı etkilemeyi başarıyor. Yine de güzel bir boss dövüşünün yerini hiçbir şey tutmaz tabii ki.

O Ses Yara

FPS oyunlarının en büyük sorunlarından biri karakterle bağ kurmayı zor hale getirmesidir. Far Cry 6 bunu iki farklı yoldan çözmeyi denemiş. İlki bahsettiğim üç bölgedeki ana kamplarda oyun üçüncü şahıs haline geçiyor ve Dani'yi görebiliyorsunuz. Kıyafetlerini seçtiğiniz bir karakteri dışarıdan görmek gayet güzel olmuş. Diğeri ise Dani'nin verdiği tepkiler… Mesela arabadayken radyoda bir şarkı çalarken Dani eşlik etmeye başlıyor; Dani kendini müziğe kaptırınca bir anda sesi kapatırsanız sadece onun sesini duyabilirsiniz. Sonrasında tekrar radyoyu açıp mini bir konser ambiyansı yaratabilirsiniz. Yalnız müziği çok uzun süre kapalı tutarsanız Dani bir an kendinden utanıp öksürerek hiçbir şey olmamış gibi davranmaya başlıyor.

Oyunun müzikleri de gerçekten atmosfere çok uygun; Yara gibi kurgu bir ülke için marşlar bile hazırlanmış ve bu marşların çoğunda Sovyet etkilerini hissedebiliyorsunuz. Radyoda çalan şarkılar ise birbirinden güzel, üstüne bir de oyun içerisinde USB şeklinde bulabileceğiniz şarkılar var, bunları arabalarda sarmala alıp dinleyebiliyorsunuz.

Ayrıca oyundaki yan karakterlerin pek çoğu da acayip eğlenceli ve Dani'nin onlarla olan etkileşimi muhteşem. Phill-y'nin çılgın büyüsü sizi de kapsıyor; Juan Cortez'in gaz verici gerilla replikleri bir noktadan sonra Dani için de sıkıcı hale geliyor ve işi alaya vuruyor. Bicho'nun yeniden ayağa kalkma sürecinde de yine sizin büyük payınız oluyor. Bu sefer Far Cry'da dünya ile birlikte karakterler de gelişiyor ve bu oyuna her anlamda yansıyor. Her bölgenin sonunda Anton Castillo'ya bir göz atıyoruz ve diktatörün çelişkilerle dolu hayatını da öğreniyoruz; Diego yavaş yavaş büyüyor ve hikâyeye bambaşka bir boyut katıyor. Hem Dani hem de diğer karakterler oyun içerisindeki olaylardan bolca nasibini alıyor ve bu da sizi oyun dünyasında daha da çekiyor.



Subcomandante Dani

Ben oyunu oynarken önce Madrugada'ya gittim, sonra El Este ve Esperanza'dan önce son durak Valle de Oro'ya uğradım. Böyle ilerleyince hikâye tonu giderek daha karanlık bir hal almaya başladı. Her bölgede belli kazançlar ve kayıplar var ama şimdi salim kafayla bakınca en doğru sırayla oynamışım gibi geliyor. Giderek daha karanlık bir hal alan hikâyede görev sıklığı da artmaya başlıyor. Hatta öyle ki bir noktadan sonra eğer çok fazla yan görev veya aktivite yaparsanız ana görevlerdeki karakterler sizi telefonla arayıp darlamaya başlıyor. Bu darlamalar sizi korkutmasın birkaç yan görev ve yardım kutularına yetişme dışında zaman sınırı olan bir görev bulunmuyor. Hemen hemen tüm yan görevleri yaptım sadece birkaç tane "7 kişi bul, mektup dağıt." tarzındaki uğraştırıcı işler kaldı. Onları da bir ara yaparım çünkü Far Cry benim için Football Manager gibi bir kas hafızası aktivitesi, bir bağımlılık haline gelmiş durumda.

Oyundaki yetenekler için herhangi bir tecrübe puanı sistemi bulunmadığı için düşmanların güçlü ya da denk seviyede olup olmadıkları Dani'nin gerilla rütbesine bakarak belirleniyor. Rütbeler gerilla savaşlarını bilenler için epey hoş. Örneğin Subcomandante rütbesine erişince Marcos'a bir selam çaktım, keşke oyun izin verseydi de daha fazla yükselmeseydim. En nihayetinde "Comandante" rütbesine ulaştıktan sonra ise "Comandante I-II" şeklinde rütbeler devam ediyor. Bu bence çok mantıklı bir sistem olmuş çünkü bir gerilla, örgütü kadar güçlüdür. Dani, Yara halkı tarafından sevildikçe (ki sevilmesi için çok fazla görev yapmanız gerekiyor, deli horozların korku dolu









"VIVA LIBERTAD!"

inine bile giriyorsunuz) daha fazla düşmana kafa tutabiliyor. Gerçi her türlü tek kişilik bir ordu olarak hareket ediyorsunuz ama en azından rol yapma açısından kendinize böyle bir mantık kurabilirsiniz; ben öyle yaptım.

Don't Cry For Me Yara

Bir diktatörü devirmek için gerçekten çok fazla şey yapmak gerekiyormuş. Hem mental hem de fiziksel olarak bir daha böyle bir şeye hazır olduğumu sanmıyorum. Oyunun final sekansına gelmeden önce klasik uyarımızı alıyoruz: "Bu noktadan sonra görev bitmeden geriye dönemeyeceksiniz ve hiçbir şey eskisi gibi olmayacak." Finale ulaşmanın mutluluğu ve burukluğuyla birlikte epik bir son sekansa hazır olun. Tabii ki sürprizleri bozmamak için çok fazla detaya girmeyeceğim ama bütün oyun boyunca verdiğiniz gerilla savaşı, Cortez'in öğütleri, Clara'nın inadı, Diego ve Anton'un baba-oğul ilişkisi hepsi gerçekten çok iyi bir şekilde bağlanıyor. Hani oyun içerisinde hikâye anlamında bazı şeyler fazla hızlı geçildi diye düşünüyordum ama finali görünce bunun nihai amacını da anlamış oldum. Anton Castillo karakteri oyun tarihine altın harflerle yazılmayacak belki ama böylesine kompleks bir karakteri daha önce çok az oyunda gördük.

Kansız devrim olmaz. Çiçekli devrimler Avrupa'ya özel şeylerdir ve çok da büyük anlam ifade etmezler. Yara'nın kurtuluşuna giden çok uzun bir yol sizleri bekliyor. Devasa bir haritaya ve çok sayıda aktiviteye sahip bir yoldan bahsediyorum. Elektrik santralinden, kahve fabrikalarına her şeyini elinden alacağınız bir diktatör ve uğrunda savaşacağınız bir özgürlük hayali var. Sadece bu hisleri bir oyunda yaşamak bile benim için unutulmaz bir deneyim oldu. Keşke bu oyun ben lisedeyken çıksaydı da Ciao Bella eşliğinde gerilla eylemleri yaparken daha da gaza gelebilseydim. Gerçi şu an bu yazıyı bitirirken bile arka planda "Hasta Siempre" çalıyor. Oyunun motivasyonunu halen tam olarak üstümden atamamışım.

Far Cry 6 için çok büyük beklentileriniz varsa hemen onları indirin. Üçten sonra herhangi bir oyunu açıp oynayın ve oradaki özellikleri 3 ile çarparak Far Cry 6'ya ekleyin. Yine aynı formül, aynı mekanikler, aynı yapay zekâ var. Ancak arka plandaki hikayesi, özellikle başkent Esperanza ile birlikte eklenen şehirleri ve gerilla olma hissi altıncı oyunu benim için özel kılan şeyler oldu. Yedinci Far Cry oyunu (umarım artık oyun anlamında da bir devrim olur) öncesinde bu oyuna bol bol içerik ekleyecekler. Zaten ana hikâye bittikten sonra size sonraki süreçte neler olacağı da anlatılıyor. Her hafta yeni bir düşman gelecek, daha önce ele geçirdiğiniz merkezler ve noktaları kaybetmemek için savaşacaksınız, vesaire vesaire... Ben bu gerilla savaşında üstüme düşen görevi yapmanın verdiği haklı gurur ile Küba purosu aramaya gidiyorum. Arkada kalan yoldaşlara son sözüm ise: *Viva Libertad!*

TÜR: Aksiyon/Macera | **YAPIM:** Ubisoft | **FİYAT:** 269TL (UbiStore, Epic Store), 569TL (PSN), 600TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 18+

+

- Gerilla olma hissini iliklerinize kadar hissediyorsunuz.
- Muhteşem şarkılar ve assolist Dani
- Şahane görsellik, bazen sadece manzara izlemek bile insana huzur veriyor
- Anton Castillo ve oğlu Diego'nun hikâyeye etkisi
- HOROZ DÖVÜŞLERİ!
- Balıkçılık ve avcılık yapması epey keyifli aktiviteler olmuş.
- Bildiğimiz, sevdiğimiz klasik Far Cry oyunu

–

- Far Cry 3'ten beri asla değişmeyen mekân alma yöntemleri
- Hâlâ yetersiz yapay zekâ
- Oynanış çeşitliliği pek artmamış ama bug çeşitliliğinde bariz bir artış var
- Şimdilik oyun bittikten sonra yapılacaklar epey kısıtlı
- Harita büyük ama ormanlar bildiğimiz ormanlar, çoğu bomboş
- Ayrıca tek büyük şehir Esperanza'nın %80'i de dolaşılamaz halde

8



Son Karar

İçinizde kalan bir gerilla savaşı uktesi varsa Far Cry 6 size harika bir fırsat sunuyor. Lakin Far Cry oyunlarından sıkıldıysanız, Far Cry 6'nın sizi şaşırtmasını beklemeyin.



Gel vatandaş gel, en iyi iksirler burada.

POTION CRAFT: ALCHEMIST SIMULATOR

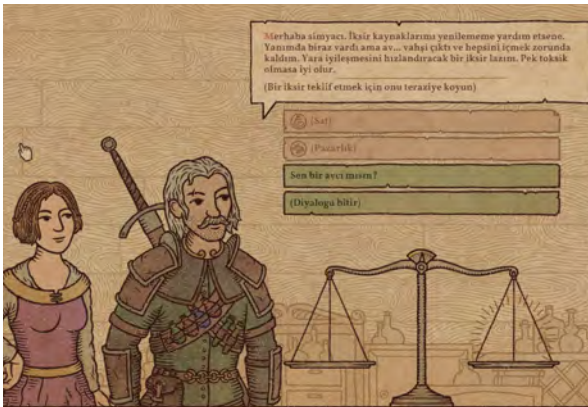
İksir yapıp satmak ne kadar zor olabilir ki canım?

PELİN YİĞİT

Steam demoları sayesinde belki de onlarca indie oyun çeşidiyle tanışma imkânı bulduk fakat eminim siz de aynı türden içerik ve mekaniklerden benim kadar sıkılmışsınızdır. Hikâye açısından parlayan, farklı tür şeyler görmek ister olduk haliyle. İşte Potion Craft tam da böyle bir anda karşıma çıktı. Demosunu oynadığım ilk saniye 2B animasyonlarıyla, kendine has mekanikleriyle ve ses efektleriyle beni adeta içine çekmeyi başaran oyun şimdi final versiyonuyla karşımda duruyor.

Fantastik içerik severlerin her daim ilgisini çekmiş simya konusunu ele alan oyun, sizi çeşitli iksirler yaratan bir simyagere çeviriyor. Bulunduğumuz kasabanın sakinleri bize dertlerinden bahsediyor, biz de dertlerine derman olacak o iksiri hazırlamak için işe koyuluyoruz.

Bir Simyacı olarak müşterilerinize istedikleri iksirleri hazırlayıp satmakla yükümlüsünüz. Ancak elbette her şey sipariş al-sat, para kazan ve tekrar aynı günü yaşa üzerine ilerlemiyor; oyun size işletmeci olmanın sinsi yanlarını kullanma imkânı da veriyor. Bu sinsiliklerden biri pazarlık bölümü. Yaptığınız iksirleri yüksek fiyata satmak isterseniz alıcılarınızla pazarlık yapabiliyorsunuz. Oyunun demo versiyonunda bu kısım bana oldukça karmaşık ve zor gelmiş ve bir ankette bu durumu belirtmiştim. Benim gibi pek çok geri bildirim almış olacaklar ki oyun resmi olarak çıktığında pazarlık



Bu Karakter Sanki Birine Benziyor?

Bazı karakterler vardır ki ismen bahsetmeden de bir cümle ve hafif bir tasarımla kolaylıkla kim olduğunu çözebiliriz. İşte Potion Craft'ta bu şekilde iki isim yakaladım. Tasarımları telif nedeniyle birebir aynı olmasa da veya ismen bahsedilmese de diyaloglar sayesinde onlar olduğuna eminim. Oyunda bir Witcher karakteri veya Harry Potter'ı avlamaya çalışan bir büyücü avcısı dükkanınıza çeşitli iksirler istemek için müşteri olarak uğrayabiliyor. Bu tür detaylar fantastik dünya hayranları için çok tatlı bir jest olmuş.





« En gizli tarifler bu defterde kayıtlı.

Kendi İksirini Kendin Yarat

Oyunda kendi iksirlerinizi yapıp hazır iksirleri özelleştirmeniz de mümkün. İster şişesini değiştirin, isterseniz farklı bir isim koyun, ya da yeni bir etiket ile daha ilgi çekici kılın. Karar bir işletmeci olarak size kalmış. :)

kısmında düzeltmeler yapılmış ve anlaşılabilmesi için öğretici bir kutuyla sistemi anlatmışlar. Bu açıdan da bir kullanıcı olarak dinlenildiğimizi bilmek beni çok mutlu etti.

Aman Malzemeler Bitmesin!

İksirleri yaparken her şey yolunda gitmeyebiliyor. Gün içerisinde gelecek müşterilerin sayılarını ve neler isteyeceklerini bilemiyoruz. Bu nedenle malzemeler tükenebiliyor ve bolca malzeme almanız gerekiyor. Oyunda bunun için çeşitli tüccarlar mevcut. Fakat malzeme almak için bu tüccarların gelmesini beklemeniz gerekiyor. İşte bu kısımda oyunun biraz can sıkıcı bir hal aldığını söylemem lazım. Belirli bir vakitte gelmedikleri için bazı malzemelerin yokluğu sizi bir süreliğine zora sokabiliyor.

Bunun haricinde harita sistemine de bir el atılmalıydı bence, çünkü uzaktaki yerlere ulaşmak fazla malzeme tüketimi gerektiriyor. En ufak hatamızda hem iksiri yapamamış oluyor hem de malzemelerimizi kaybetmiş oluyoruz ve oyun sizi başladığınız noktaya geri atıyor. Açıkçası bu olay bana Soulslike bir iksir oyunu oynuyormuşum hissi verdi. Seviye arttıkça haritada yerimizi kaydetme özelliği gelse daha hoş olabilir diye düşünüyorum.

Küçükken hepimiz evde bir kap dolusu su içerisine karabiber, tuz, kimyon gibi baharatları karıştırıp kendimizce iksir yapıyor gibi hissetmişizdir. Potion Craft sayesinde evdeki malzemeleri tüketmeye son! Artık hepimiz birer simyager olabiliriz! Eşsiz rol yapma seçeneği sunan, malzeme kısıtlılığıyla sizi strese sokan, keyifli ama hafif zorlu bir macerayla karşılaşacaksınız. Evrenin rahatlatan müziği sizi sararken, tasarımı açısından oyun sizi içinize çekecek. Şahsen ben oynadığım her dakika için oldukça keyif aldım. Niceplay Games yapmış, çok da *iyi* yapmış :)



+

- 2B sanat tasarımı ve ses efektleri takdiri hak ediyor
- Sürpriz fantastik isimlere iksir yapma şansını elde edebiliyorsunuz
- Zorda bıraktığı anlarıyla rol yapma açısından oldukça etkileyici
- Bir simülasyon hazzını nasıl vermesi gerektiğini çok iyi biliyor



−

- Daha fazla karakter/müşteri eklenebilir
- Bazı tüccarların gelmesi uzun sürüyor. Sıklığı arttırılabilir
- Haritadaki iksir çeşitleri çoğaltılsa daha heyecanlı olabilir
- Haritada her seferinde aynı konumdan başlamak çok yorucu

8,5



Son Karar

İnsanın içindeki simyacıyı uyandıran bir oyun. Fantastik severleri kapıp götüren, etkileyici ses efektleri ve inanılmaz tatlı tasarımlarıyla ekrana kilitleyen bir macera!

TÜR: Simülasyon/Rol Yapma | **GELİŞTİRİCİ:** Niceplay Games | **YAYINCI:** tinyBuild | **FİYATI:** 25TL (Steam)





Yiğidi öldür, hakkını yeme. Oyunun ekran görüntüsünü çekip masa üstü arkaplanı olarak kullanabilirsiniz.

RECOMPILE

Hatasız kod olmaz...

ANTON SEMCHENKO

Recompile tavsiye etmesi zor bir oyun. Yanlış anlamayın, oynadığım için pişman değilim. Yine olsa yine oynarım. Öte yandan oyunun sinir bozan birçok problemi de var. Üstelik bunlar oldukça basit, yıllar önce başka oyunların çözdüğü problemler.

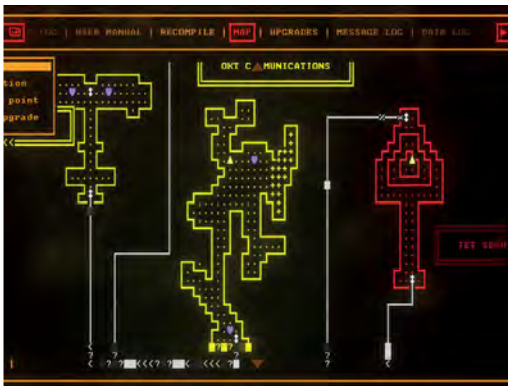
Recompile'ın en büyük sorunu ne olmak istediğine karar verememiş olması. Geliştiriciler kulağa ilginç gelen birkaç mekaniği bir araya getirmişler ancak hiçbirisinin potansiyelini değerlendirememişler. Hatta neredeyse her mekanik başka bir mekaniği baltalamış. Mesela platform mekaniklerini ele alalım. Zıplamanın ve çift zıplamanın yanı sıra kısa mesafelerde ileri doğru sıçrama (dash) ve havada süzülme yeteneklerimizi sırası ile açıyoruz. İyi hoş ama sonraki yetenek füze gibi uçmayı, sonsuz zıplamayı ve sonsuz sıçramayı açıyor. Haydi bu yetenek oyunun sonlarına doğru açılıyor. Oraya gelene kadar bir sürü zorluğu aşmamız lazım diyelim. E oyunun başında açılan zamanı yavaşlatma yeteneği ne olacak? Önünüzde zor bir engel var, zamanlamayı doğru tutturmanız lazım. Hop bastık bir düğmeye, zaman yavaşladı ve ortada zorluk falan kalmadı. Üstelik bu yeteneğin herhangi bir götürüsü de yok. Oyun süresini uzatıp hayatınızın birkaç değerli dakikasını çalmasını saymazsak tabii.

Gölge oyunları

Zorluk, zamanlama falan demişken gözünüzde Super Meat Boy veya Super Mario Odyssey ayarında bir şeyler canlanmasın. Recompile'da platform bölümlerinin zor olmasının sebebi derinlik algısı. İki boyutlu bir ekranda derinliği algılamak zor. Karakterin nereye düşeceğini tahmin etmek büyük bir problem. Bunu fark eden geliştiriciler karakterin altına gölge koyarak bu problemi çözmüşler. Yanlış anlamayın Recompile'ın geliştiricilerinden değil, Super Mario 64'ün geliştiricilerinden bahsediyorum. Hani 1996 yılında çıkan ufak bir platform oyunu var ya, o. Recompile'da karakterin altında gölge yok. Üstelik oyunda herhangi bir doku da yok. Bütün platformlar havada uçan gri şekillerden ibaret. Ne uzaklıklarını ne de boyutlarını kestirmek mümkün.

Platformlar havada uçan gri şekiller derken abartmıyorum. Oyunun tamamı olmasa da büyük bir kısmı uçan pankeklerden ibaret. Kim neden ve nasıl bu tarz bölüm tasarımının eğlenceli veya kabul edilebilir olduğunu düşünmüş merak ediyorum doğrusu. Bir platform oyunu geliştirirken bu kadar temel hatalar yapılmamalı artık. Üstelik karakter kontrolleri de oldukça iyi. Zıplama ve sıçrama esnasında çıkan sesler ve parçacık efektleri çok tatmin edici. Karakteri kontrol ederken hiç zorlanmıyorsunuz.

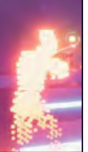
Değişiklik olsun diye aralara ufak düşmanlar, birkaç bölüm sonu canavarı ve üç beş bulmaca serpiştirilmiş. Düşmanlar ciddi bir tehlike arz etmiyorlar ancak bölüm sonu canavarlarını geçmek ciddi bir yetenek istiyor. Tabii klavyenizdeki za-



Haritanın tasarımı güzel hoş ama keşke nerede olduğumuzu da anlayabilsek

Alternatif

Recompile'ı oynarken aklımın bir köşesinde ReCore döndü durdu. İki oyun da neredeyse bire bir aynı vaat ile çıkıyor karşımıza. İkisi de üç boyutlu aksiyon metroidvania. Ancak ReCore vadedileni sunmayı başarmış ama ne yazık ki hakkı yenmiş bir oyundu. Evet, onun da problemleri vardı ancak mekanikler tutarlıydı. Platform bölümleri sağlamdı. Çatışmaları eğlenceli ve biraz strateji gerektiriyordu. Üstelik iki oyun da insanlığın çöküşünden sonra uzak bir gezegende geçiyor ve ikisinde de bulunduğumuz ortamın neden bu hale geldiğini anlamaya çalışıyoruz falan. ReCore'un arkasında tecrübeli bir AAA ekibi varken Recompile'ı birkaç kişilik bir ekip geliştirmiş, bunu da unutmamak lazım tabii. Bu oyunları arka arkaya oynayıp karşılaştırmak isterseniz ikisi de Game Pass'te mevcut.







« Bulmacalar güzel hoş ama hack ile hepsini geçebiliyoruz. Gece-mediklerimizi de bir iki istisna haricinde rastgele tuşlara basarak geçmemiz mükün

man yavaşlatma tuşu bozulmuşsa. Zamanı yavaşlatırsanız biraz sabır ile oyundaki her düşmanı kolaylıkla öldürebiliyorsunuz.

Recompile'ın en ilginç mekaniği bulmacaları diyebilirim. Elektronik devreler ile biraz alakanız varsa mantıksal kapıları bilirsiniz. Hani modern bilgisayarların temelinde yatan "ve kapısı" (and gate), "veya kapısı" (or gate) gibi mekanizmalardan bahsediyorum. İşte burada da ve veya ve değil kapılarını kullanarak devreleri tamamlamaya çalışıyoruz. Ya da hiç uğraşmayıp son kapıları hack'leyerek değil-dir'e çevirip bulmacayı tamamen atlayabiliyoruz. Oyun bunu ana mekaniklerinden birisiymiş gibi satıyor bize. Serious Sam oynarken bir tuşa basıp bütün düşmanları öldürebildiğinizi hayal edin. Aynen öyle bir şey bu mekanik.

RAM'in dolu tarafi

Oyunu buraya kadar gömdüm durdum ama aslında o kadar da nefret etmedim kendisinden. Hatta severek oynadım bile diyebilirim. Evet, platform kısımları saç baş yoldurdu, çatışmalar anlamsız geldi. Bulmacaları çözerken boşuna cebelleştiğimi bilmek rahatsız etti. Ama bir taraftan da hikâyenin sonraki parçasına ulaşmak için sabırsızlandım.

Görsellerinden de tahmin edebileceğiniz üzere olay sanal bir ortamda geçiyor. Eski bir araştırma üssünün yapay zekasını tamir etmeye çalışıyoruz. Bir yandan da ekibe ne olduğunu öğreniyoruz. Öyle entrikalar dolu epik bir uzay operası beklemeyin tabii. Onun yerine yapay zekanın gelişimini ve bir ekibin hayatta kalmaya çalışmasını konu alan görece küçük bir hikâye var burada. Recompile bana bu yönü ile Tacoma'yı hatırlattı.

Ekran görüntülerine bakarsanız oyunun görselleri çok güzel ve ilgi çekici duruyor. Ne var ki bir ekran görüntüsünü gördüğünüz zaman bütün oyunu görmüş oluyorsunuz. Daha önce de bahsettiğim gibi oyunda hiç kaplama yok. Çevre tasarımı adına yapılmış herhangi bir iş de yok. Yeşil ışıklı, gri, sürreal bir mekândan çıkıp kırmızı ışıklı, gri, sürreal bir mekâna giriyoruz. İşin sinir bozucu tarafı geliştiriciler teknik açıdan oldukça başarılı bir iş çıkarmış. Renk uyumu, değişik görsel efektler ve parçacıklar gerçekten güzel görünüyor. Arayüzü de şahane. Ancak oyun mekaniklerinde olduğu gibi görsel efektlerin potansiyeli de harcanmış.

Yani anlayacağınız sevmesi kolay bir oyun değil Recompile. Ekip yetenekli ve belli ki bir sürü emek harcamış. Bu yüzden harcanan potansiyele üzülmemek elde değil. Ama biraz dişinizi sıkarsanız hoşunuza gidebilecek bir hikâye ile karşılaşabilirsiniz. Zaten uzun bir oyun da değil. Çok fazla sıkmadan, 5-6 saatte bitiyor.

Reklamın kötüsü

Steam başta olmak üzere dijital mağazalardaki açıklamalar çok önemli. Potansiyel oyuncunun isimden ve ufak görsellerinden sonra dikkat ettiği şey bu açıklamalar oluyor. Bu açıklamalar oyuncuda belli beklentiler yaratır ve oyunu satın almaya ikna etmeye çalışır. Tabii sırf oyunu satmak için yanlış beklentiyi oluşturmak ciddi şekilde geri tepecektir. Aradıklarını bulamayan oyuncular oyunu iade edip negatif inceleme yazacaktır.

Recompile'ın bu hataya düştüğünü düşünüyorum. Oyunun tanıtımında bir metroidvania olduğundan bahsediliyor. Ben de o umut ile oynamaya başlamıştım. Ancak yetenekleri çizgisel bir şekilde açıyoruz ve geri dönüp daha fazla keşfetmek için hiçbir sebebimiz yok. Daha sonra hack mekaniğine ve aksiyona değinmiş geliştiriciler. Hack mekaniğini bir iki kere kullandım sadece. Aksiyonu da en fazla "yan görev" şeklinde tarif edebilirim. Değişiklik olsun diye araya serpiştirilmiş birkaç düşmanı ile doyurucu bir aksiyonu da yok oyunun.



- Görsel tarz
- Hikâye
- Güzel birkaç bulmaca

Eksiler

—

- Zıplarken platform tutturmak zor
- Platform bölümleri
- Karmaşık bölüm tasarımları
- Bulmacaları hack ile geçebiliyoruz
- Boşa harcanmış potansiyel

6,5



Son Karar

Tacoma'yı sevdiyseniz ama daha çok aksiyon olsun istiyorsanız ve sabırlı bir oyuncuysanız şans verebilirsiniz.

TÜR: Platform/Aksiyon | **YAPIM:** Phigames | **DAĞITIM:** Dear Villagers | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam), 239 TL (PSN), 71 TL (XBL), 32 TL (Epic Games)

LIFE IS STRANGE
TRUE COLORS™



win

İHSAN A.

Kimse renk vermiyor yav! Alex: Ha ha ha!

İlk LiS oyunu çıktığından bu yana koskoca altı sene geçmiş yahu. Hayat gerçekten de çok garip (kelime oyunu için özürler). Üstelik bu süre boyunca çıkan birkaç LiS oyunu da *Deck Nine* ve orijinal geliştirici *Dontnod* arasında *Square Enix* tarafından bölüştürüldü. Özellikle Chloe'nin merkezinde olduğu devam oyununun Deck Nine'a verilmesi ve mavi şimşek (!) Chloe'yi seslendiren sanatçıda değişikliğe gidilmesi insanları irrite etti falan filan ama oyun bir şekilde beklentileri karşıladı. Öte yandan Dontnod'un tekrar geliştirici koltuğuna oturduğu ikinci oyun o kadar da beğenilmedi; hatta benim adaş sevgili Tatari oyuna 6'yı verdi geçti. En son baktığımda Metacritic ortalaması da 70 falandı. Yani böyle "Dontnod'da kalsaydı keşke seri" gibi bir durum da yok ilginç bir şekilde bence.

Peki tüm bu curcunanın üstüne *True Colors* nasıl bir oyun olmuş? Açıkçası hem iyi yaptığı şeyler hem de kötü yaptığı şeyler var oyunun. Kesinlikle bir ilk oyun değil yani. Ama ufuktaki *LiS Remastered* öncesi Deck Nine'ın hem teknolojik anlamda hem de hikâye anlatıcılığında hünerlerini gösterdiği ortalama üstü bir iş olarak tanımlayabilirim rahatlıkla kendisini.

Colorado'ya hoş geldiniz!

Evvela ilginç bir bilgi: Deck Nine da aslen Colorado'lu bir şirket, dolayısıyla bu bilgiyle beraber *True Colors* için seçtikleri mekân pek de sürpriz değil. Üstelik elemanlar kendi memleketlerini de gayet iyi tanıtmış olmuşlar bu şekilde, çünkü *True Colors*'ın görselliği hem LiS hem de benzer türde bir oyun olan *Tell Me Why*'ın çok çok çok üstünde olmuş. Tabii ki Colorado da alelade bir yer değil, kendi doğal güzellikleri zaten göz kamaştırıyor ama işte bunun iyi bir görsellikle aktarılmış olması, oynayanın oraları ziyaret etme hevesini ciddi anlamda arttırmış; en azından benim arttırdı diyeyim. Oyunun geçtiği Haven Springs kurgusal bir yer ama ufak bir araştırmayla tipik Colorado kasabalarının birleşimi olduğunu göreceksiniz. Üstelik oyunda 2014'te esrar kullanımını yasal bırakan Colorado'nun bu özelliği de baya bir göz önünde, hatta önemli karakterlerden birisinin böyle bir dükkânı bile var. Gene her yerde Colorado eyalet bayrağını falan görüyoruz. Tekrarlamak gerekirse resmen turizm ajansı gibi



Hayatta iniş ler çıkışlar bir de böyle dibin dipleri vardır



Fıyatı

Oyunun fiyatı hakikaten çok abartı olmuş maalesef. EU fiyatı da öyle, Türkiye fiyatı da. Yani 60 eurodan yahut 369 liradan satılacak bir oyun değil kesinlikle. Çok ama çok yanlış bir fiyat politikası izliyor Square Enix bence.

Muziksiz True Colors

Bu da gündemdeki komikliklerden. Telif sorunları yüzünden oyun, Youtube ya da Twitch gibi mecralarda yayın yapan içerik üreticilerinin işini kolaylaştırmak için telifli tüm müzikleri ortadan kaldıran bir mod hazırlamış. Bazı fenomenlerin bu durumla oyunu oynarken karşılaşması ve tuhaf sessizlikleri izlemek isteyenler için: https://twitter.com/itsQwavii/status/1436398858465054739



Alex kızımız pek bir yetenekli

çalışmış Deck Nine. İlk bakışta gerçekten ufak bir cennet imajı çiziliyor.

Peki bu cennet kimlerden müteşekkil, oyun neyi anlatıyor? *True Colors*, koruyucu aileye verilerek birbirlerinden ayrılmış iki kardeş olan Alex ve Gabe'in, yıllar sonra Gabe'in yerleştiği Haven Springs'te buluşmalarını konu alıyor. Açıkçası bu kısım *Tell Me Why*'a da birazcık benziyor. Hatırlarsanız orada da benzer bir koruyucu aile ve ayrı iki kardeş muhabbeti vardı. Öte yandan, bizim canlandırdığımız Alex Chen'in yılları psikiyatrlarla, ilaçlarla falan geçmiş çünkü onu özel kılan bir yeteneği var. Oyuna adını da bu yetenek veriyor zira kendisi etrafındaki insanların çok güçlü duygularını renkli bir aura olarak görebiliyor ve bu insanlarla onların yerine geçecek tazyikte bir empati kurabiliyor. Mesela fena halde kızgın birinin etrafında alev alev parlayan kırmızı aurasını görebiliyor ve hatta o kişinin öfkesini içinde hissederek sağa sola saldırabiliyor. Tabii ki o bunu ilk başlarda yetenek olarak göremiyor, daha ziyade bir lanet gibi hissediyor çünkü "normal" bir hayat yaşayabilmesine köstek olmuş bu durum uzunca bir süre. Sonuçta bir anda birini pataklarken bulabiliyor kendisini, o da haklı. Oyun boyunca bu yeteneğini daha iyi kullanmayı öğreniyor neyse ki.

Bir yandan Alex'in biraz da kendini ve abisini yeniden tanıması ve bir yerlere aidiyet hissetme arzusu gibi bir "sil baştan başlama" serüveni de Haven'a gelişi. Özellikle ilk bölüm bu hissiyatı oynayana fazlasıyla vermeyi başarıyor. Alex'in yaşadığı tüm ikilemleri, sudan çıkmış balığa dönme hallerini ve dahasını siz de birebir yaşayabiliyorsunuz. Bu arada bölümler demişken, yanılmıyorsam LiS serisinde ilk defa tüm bölümler aynı anda yayınlandı.





Alex yetenekli demiştim değil mi



Coloradoda kamp keyfi

Bence bu şekilde daha iyi olmuş çünkü birazdan da değineceğim üzere ikinci ve üçüncü bölümlerin düşük temposu pek çok oyuncuyu oyundan koparabilirmiş maalesef. Her neyse, ilk bölümün sonunda öyle büyük bir kırılma anı yaşanıyor ki Alex'in tüm bu arafta kalma hali darmaduman oluyor ve kendisini yıllar yılı bir maden kasabası olarak anılmış Haven'ı adeta avucunun içinde oynatan Typhon şirketinin de dahil olduğu bir suç/gizem sarmalının içinde buluyor. Dolayısıyla Haven'ın o kadar da "cennet" olmadığı yavaş yavaş ortaya dökülmeye başlıyor.

Kim kimdir?

Muhtemelen True Colors'ın en çok övülecek yanlarından biri iyi yazılmış karakterleri olacak. *Before the Storm*'dan tanıdığımız ve FRP tutkusuyla ayrı bir sempatik olan Steph de burada ve ana karakterlerden. Hatta kendisinin epey ön planda olduğu bir LARP (live action role playing) sahnesi var. Gene Jed, Charlotte, Riley, Mac, Eleanor ve Ryan gibi karakterler gerçek hissettiriyorlar ve yapacağınız seçimlere verdikleri tepkiler de oldukça sahici olmuş bence. Seçimler demişken, gene serinin alameti farikası olan farklı yollar burada da iyi işletilmiş gibi duruyor (*LiS 2* istisnasını unutmayalım tabii). Kritik anlarda kimin yanınızda durduğu, kimin sizi yarı yolda bıraktığı vb. birçok husus birkaç bölüm önce verdiğiniz kararlarla belirlenebiliyor.

Karakterlerin bu kadar sahici hissettirmesinin bir sebebi de başarıyla işletilmiş olan yüz mocapleri. Bazen karakterler tek bir kelime etmeden dahi ne demek istediklerini bir bakışla yahut bir dudak hareketiyle karşıdakine aksettirebiliyor. Mesela zamanında ilk LiS için yapılan "Niye mocap yok?" eleştirilerini abartılı bulmuştum ama burada yapılan işi görünce, bu eleştirilere geç de olsa hak verdim. Gerçekten inanılmaz fark ettirmiş. Öte yandan bu durum ufak dezavantajlar da yaratmış. Özellikle ikinci ve üçüncü bölümlerde tempo anlamsız şekilde düşüyor ve üstüne, sanki geliştiriciler bu mocap işini oynayanın iyice gözüne sokmak istemişlercesine diyaloglar arasına uzun sessizlikler ve haliyle bakışmalar vb. şeyler serpiştirmiş. Üstelik bir yerden bir yere giriş çıkışlarda peydahlanan uzun yükleme süreleri de işin tuzu biberi olmuş maalesef. Neyse ki tempo son iki bölümde tekrar yükseliyor da bu hissiyat oyunun bitiş yazıları görüldüğünde pek hatırlanmıyor.







Tibet bayrağı

Bayağı bir gündem oldu, oyunla ilgili dönen muhabbetleri takip etmişseniz illaki bunu da duymuşsunuzdur. Steam'de Çinli kullanıcılar oyunu, Haven'da sırf bir dükkânda Tibet bayrağı görünüyor diye eksi değerlendirme yağmuruna tutmuşlar. Yapmayın etmeyin be kardeşim, yıl 2021.

Birtakım sorunlar, birtakım güzellikler

Grafikler süper olmasına süper ama kaplamalar nedense yavaş yükleniyor. Genelde bende çok gecikmeli yüklendiler -yani fark edilecek ölçüde- ve o sinematik etkiyi biraz olsa da kırdılar. Neyse ki genel olarak kaliteli görsellik bu durumu ufak bir eksi olmaktan öteye taşımamayı başarmış.

Her yeri incik cıncık etmeye duyduğum heves sadece oyunu inceliyor olmamdan ya da başarımları kovalamaktan (bu arada başarımların açılması konusunda sorun yaşayanlar olduğunu duydum) kaynaklı değildi, ciddi anlamda oyun sizi buna itiyor. Sanırım temelde Alex'in samimi hissettiren yorumları için yapıyorsunuz bunu, çünkü kendisi tanımak isteyeceğiniz bir karakter ve bereket ki en saçma eşyaya yaptığı yorumla dahi kendisine dair bir parça da olsa bir şeyler keşfetmek mümkün. Gene serinin şu meşhur dalıp gitme anları da fazlasıyla etkileyici ve başlangıçta bayağı övdüğüm o Colorado manzaraları bu işi daha da bir tatlı kılıyor. Uzakta göğe doğru uzayan karlı bir tepeyi izlerken, arkada hafif hafif çalan müziği ve Alex'in durum değerlendirmelerini dinlemek oldukça keyifli olmuş. Birkaç kere ben bile dalıp gittim. Gene oyunun bütünündeki müzik kullanımını bir *Tell Me Why*'daki kadar etkileyici ve işlevsel bulmasam da kritik anlarda giren bilindik şarkılar acayip vurucu olmuş. Alex'in bir yerde *Radiohead*'den *Creep*'i öyle bir çalıp söyleyişi var ki ne desem boş. Of ki ne of kısacası.

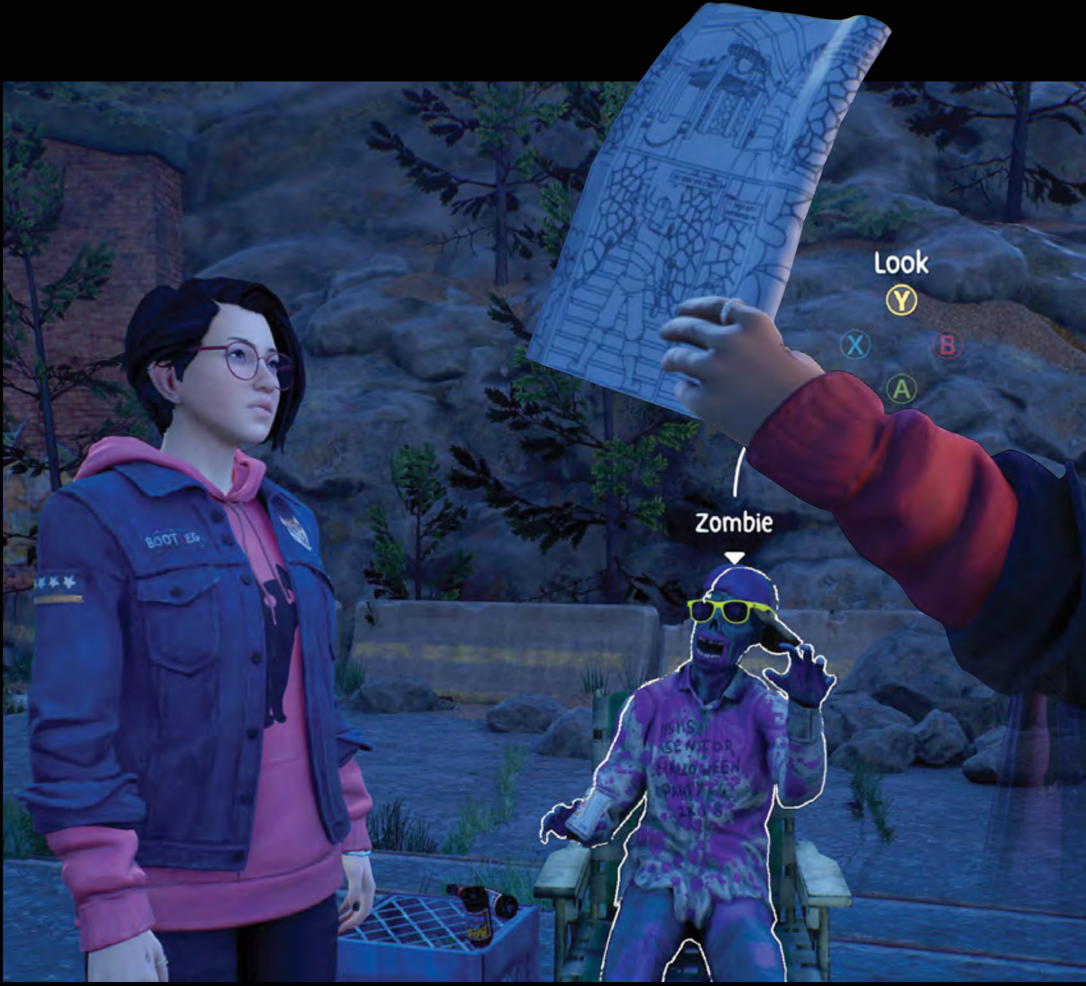
Langırt, arcade makinesi ve LARP

Oyunun oynanış kısmına geldiğimizde ise manzara bir tık bulanıklaşıyor. Serinin diğer oyunlarında olduğu gibi burada da oynanış tarafında uzun uzadıya anlatılacak bir şey yok aslında ama buradaki vaziyet o genel eşiğin de altında kalmış sanki. Alex'in gücü her ne kadar ilginç olsa da oynanışa etkisi sadece auraya odaklan ve ondan çıkacakları dinle şeklinde ilerliyor. Hani bir Max'te olduğu gibi zamanı ileri-geri sararak çözebileceğiniz çok bir şey yok, her şey fazlasıyla düz. Hani *Tell Me Why*'daki kapı bulmacası kadarı bile yok. Ama işte etrafa ufak ufak serpiştirilmiş





Larp nasıl abartılır



başka şeyler var.

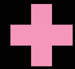
İlki dairemizdeki arcade makinesinde oynayabileceğimiz *Pac-Man* tadındaki Mine Haunt ismindeki oyun. Gene Steph'le langırt oynadığımız ve epey saran bir kısım var. Bu langırt işi bayağı iyi olmuş ama zaten langırt her halükârda saran bir aktivite, övgüyü burada oyuna vermek ne derece doğru bilemedim :D Birkaç güzel detayı ve sondaki hayal sahnesi dışında LARP sahnesi de biraz çocuk bakıcılığı tadında olmuş maalesef. Yani oynanış açısından bir iki güzel fikir olsa da bence çok geri planda kalmış bu kısım.

Yine bazı anlarda yapmamız gereken işler çok angarya ya da anlamsız olabiliyor. Mesela bir yerde Riley ile konuşmamız lazım. Tamam, ufak kasaba ama minik detaylar keşfedebileceğimiz sosyal medya hesabımız ve telefonumuz nedense bu anda devre dışı kalıyor. Niye illa kasaba boyunca Riley'i aramak zorundayım ki ben? Aç bir telefon konuş. Ya da bir yere çağır, buluşun vs. Bir anda Riley'le buluşmam lazım deyip spesifik bir noktaya gitmek, onu aramak falan biraz tuhaf kaçmış. Aynı şekilde milletten sipariş almak, bilmem kimin kayıp viski şişesini, kedi oyuncağı ya da odamızda kıyafet aramaktan daha iyileri yapılabilirdi kesinlikle. Başka bir örnek olarak, birtakım hafıza sorunları yaşayan çiçekçi teyzenin gününü hatırlamaya yardım kısımları da tekdüze olmuş. Zaten sanırım ikinci ve üçüncü bölümleri düşüren de oynanışa en çok ihtiyaç olan anlarda bu gibi şeylerle karşılaşıyor olmak olmuş. Hani hikâye de tam bu sıralar tavsadığı için bu durum dikkat çekiyor, yoksa mevzular doludizgin gitse belki de bu kadar dikkatimi çekmezdi olumsuz anlamda, bilemiyorum. Tabii bunlar bir tarafa, sokaktaki rastgele insanların neler hissettiklerini okuyabilmek hoş bir detay olmuş. Herkes olmasa da birkaç kişi var böyle her mekânda.

Yazıyı bitirmeden son bölüme bir kere daha ayrı bir parantez açmak istiyorum. Senaryoda bazılarının abartılı bulabileceği bazı noktalar olsa da genel olarak bu son bölüm hem Alex'in geçmişine daha bir daldığı hem de buradaki sekansların fazla etkileyici olması sebebiyle fazlasıyla akılda kalıcı olacak bence. Oyunun düşen temposu son iki bölümde ciddi anlamda toparlanıyor hakikaten. Sırf buralar için bile Deck Nine'a şapka çıkarmak gerekir bence ve çıkarıyorum o şapkayı izninizle.

Kısacası LiS seven herkesin gönül rahatlığıyla şans verebileceği, güzel de bir hikâye anlatan ve özellikle LiS 2'ye göre çok çok daha iyi bir oyun olmuş. Muazzam görselliği ve duyguları aktarmada harika iş çıkaran mocapleri, iyi yazılmış karakterleri ile türü sevenler kadar hikâye ağırlıklı oyunları seven oyuncuların da göz atması gereken, kalburüstü bir iş kesinlikle. Yazıda değindiğim ufak tefek sorunlarına da nazarlık muamelesi yapalım bence.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Deck Nine | **DAĞITIM:** Square Enix | **DİJİTAL İNDİRME:** 369 TL (Steam)



+

- **Harikulade görsellik ve harika Colorado sunumu**
- **Mocap olayı çılgın atıyor**
- **Başarılı ve samimi hissettiren karakterler**
- **Seçimler, seçimler**

−

- **Teknik sıkıntılar**
- **Tempo yer yer düşüyor**

8



Son Karar

Yer yer hız kesiyor olsa da LiS'in namı yürümeye devam ediyor!



GREAK: MEMORIES OF AZUR

Bir elin nesi var, üç elin...

ESER GÜVEN



... ve paravan açılıyor, işte kavuşma anı!

Yer: Navegante Entertainment toplantı salonu

Konu: Oyunumuz nasıl bir şey olsun?

- Malum platform / aksiyon türünde çok fazla oyun var. Ee bizim metroidvania özelliklerimiz de yok, daha çok platform ve düşman öldürme odaklıyız. Diğerlerinden farklı bir şey yapmamız lazım ki ses getirebilelim. Ne dersiniz?

- Oyunculara birden fazla karakteri yönetme imkânı versek mi?

- Aha işte bu! İki karakter olsun! Yok yok, üç karakter olsun!

- Üç karakter de birbirinden farklı olsun mu?

- Olmaz mı yaa! Greak yakın dövüşte iyi olsun, kız kardeşi Adara'yı daha zayıf yapalım ama uzaktan güzel saldırsın. Bir de Raydel olsun üçüncü kardeş. O çok güçlü olsun ama yüzemesin!

- Oldu bu iş be! Üç karakter, doğru zamanlamayla dodge yapmaya ve saldırmaya dayalı bir oynanış, platformlar, hatta aralara bulmacalar serpiştiririz.

- Hay senin gözünü öpeyim aslanım! Serpiştirin tabii, bol bol serpiştirin. Ama bunları çözmek için iki karakteri de hatta bazen üçünü de kullanmak gereksin tamam mı?

- Oyuncuların tadını kaçırmasın sonra? Oyunun temposu düşmez mi?

- Ne düşecek be! Mesela düğmeye basınca kapı açılsın, diğer taraftaki düğmeye de basmak gereksin. Hatta adım başı bu bulmacalardan koyalım.

- Patron, emin misin bak, laf yiyeceğiz.

- Bir şey olmaz! Hatta dur bak aklıma ne geldi, karakterleri aynı anda hareket ettirmek gereksin, yani öyle tek karakterle ilerledim, bölümü bitirdim olmasın!

- Patron, yakacaksın bizi.

- Yapın gitsin, farklı olacağız, herkes bizi konuşacak!







O anki karakterimiz kimse diyaloglar da ona göre değişiyor

Greak: Memories of Azur ilk bir iki saatinde gayet güzel bir oynanış sunuyor aslında. Burada Greak isimli genci kontrol ediyor ve Urlag istilasından kaçmak için bir zeplinin yapımına yardım ediyoruz. Greak'in iki kardeşi var, bir yandan da onları bulmaya çalışıyor. Bu ilk kısım klasik bir platform / aksiyon, oynanışı zor değil ama gerek grafikleri gerek hikayesi sürükleyici biçimde oynatıyor.

Ne oldi sana ne oldi böyle?

Sonra kız kardeşimizi buluyoruz ve oyun değişiveriyor. İki karakteri aynı anda kontrol etmek sıkıntı değil, hele son yamadan sonra hareket senkronlaması düzeltilince (yamadan önce zıplarken biri zıplıyor, diğeri bir yere çarpıp düşüyordu ve kardeşleri tekrar bir araya getirene kadar biri ölüveriyordu falan) birden çok karakteri eş zamanlı kontrol etmek rahat bir hal aldı. Ha bunu yapmak için gamepadde sol tetik tuşuna (klavyede de karşılığı var) sürekli olarak basılı tutmak zorundasınız ve bu resmen parmak yoruyor ama düşünce fena değil işte (toggle mantığı kullansalar daha iyi olurmuş ama toplantıda bu konuşulmadı demek ki). Ancak bu noktadan sonra oyunda sürekli olarak aynı tür bulmaca yapılarıyla karşılaşmak bir noktadan sonra "Eee yeter ama!" dedirtiyor işte insana. Greak ile manivelayı tut, döndür ki kapı açılsın. Adara kapıdan karşıya geçsin, oradaki manivelayı tutsun, döndürsün ki kapı açık kalsın; Greak'e geçip kapıdan geç, tetiğe bas ve ikisiyle birlikte tekrar koştur. Şimdi bu tür bir bulmaca bir olur, iki olur, ama yirmi olunca sıkıldım ben.

Halbuki ne de tatlı el çizimi grafikleri var oyunun. Baştan çok da potansiyelli olduğunu düşünmüştüm ama gerisinde aynı tempoyu yakalayamadım maalesef. Mesela bir yerde iki tane dişli mi ne bulmak gerekiyordu bir bulmacayı çözmek için. Buldum. Bakıyorum bakıyorum görev listemde hala 1/2 görünüyor ilerleme. Meğer bunlardan birini Adara'ya geçtiğim bir anda almışım, karakterlerin envanterleri ayrı olduğu için oyun beni ikisini de bulmuş saymamış. Ne zamanki Adara ile o dişliyi yere atıp Greak ile aldım, görev tamamlandı. İyi de sonuçta beraber koşturuyoruz her yere, dişlileri de beraber takacağız hatta. Töbeestağfurul…

Ah o toplantıda ben de olsaydım, açık denizlere yol alsaydım

Aslında fikir güzel ama uygulama kısmı sıkıntılı ve hem de çok eksiği var Greak'in. Bir kere düşman sayısı çeşitlilik olarak çok az. Neredeyse hiçbiri özel bir taktik gerektirmiyor, üstüne gidip seri halde ateş düğmesine basınca, hele de tüm karakterlerimiz bir aradaysa öldüremediğimiz kimse yok. Boss'lar biraz çeşitlilik sunuyor ama hiçbiri zor değil. Bu oyuna metroidvania unsurları çok yakışırmış ama ne yeni yetenek kazanmak var ne detaylı harita. Sadece ana bölgeleri görüyoruz haritada, kestirme yol açtıysak bu bölgeler arasında git gel yapabiliyoruz o kadar. Karakter geliştirme yok, sadece bir iki görev karşılığında öğrendiğimiz aşağı, yukarı ve şarjlı saldırılar var. Yani her şey aceleye gelmiş, "sonradan ekleriz belki" denilip sonra da "böyle kalsın işte mis gibi" denmiş gibi duruyor.

Sevmek istedim, yalan yok. Bir bakıma sevdim de ama bana fazla casual bir oyun gibi geldi. Beni zorlamayan oyunları pek beğenemiyorum; aklım oyunda kalmıyor, kısa sürede sıkılıveriyorum. Şu oyun bence o kadar harcanmış bir potansiyel ki, üzüldüm ya. Keşke çağırdıklarında o toplantıya ben de katılsaydım da yapmayın etmeyin deseydim.

TÜR: Aksiyon / Platform | **GELİŞTİRİCİ:** Navegante Entertainment | **YAYINCI:** Team17 | **FİYATI:** 60TL (Steam)



- El çizimi grafikleri cidden çok ama çok tatlı
- NPC'lerin her karakterle farklı diyalog kurması iyi düşünülmüş
- Oyunun dünyası güzel



- Bulmaca mantığı çok düz
- Kardeşlerin yapay zekasına başarılı demek mümkün değil
- Envanter çok kısıtlı
- Düşman çeşitliliği çok az

6



Son Karar

Navegante cesur olmaya çalışmış ama bir yandan da elini korkak alıştırmış. Şu oyun çok daha cilalı olabilirdi, güzelim hikâye sanki biraz basitçe harcanmış gibime geldi



Bildiğimiz 2K ve yine bildiğimiz NBA...

ENGİN VURAL





Carmelo Anthony üçlüklere tam gaz devam ediyor



NBA 2K22

Geçtiğimiz yıl NBA 2K21 incelemesine "bu seri yeni olarak ne sunabilir ve genel olarak bir basketbol oyunundan ne beklenebilir" sorularına cevap arayarak başlamıştım. Sonuçta NBA 2K serisinin bir basketbol oyunundan beklenebilecek şeyleri büyük oranda yerine getirdiğini söylemek mümkün -ki bu sene de bu konuda bir değişiklik yok. Yenilikler kısmındaysa, serinin ufak ufak hareketlendiğini söylemek mümkün. O yüzden, bu sefer değişikliklerle gireyim konuya istedim.

The City'ye hoş geldiniz!

NBA 2K serisini takip edenlerin bildiği, bilmeyenlerin de birazdan öğreneceği üzere NBA 2K oyunlarında bizleri pek çok oyun modu karşılar. Sokaklardan NBA'e uzanan bir kariyer modu, basketbolcu kartları biriktirip hayalimizdeki kadroyu kurmaya çalıştığımız MyTeam modu, NBA takımlarından birisinin (veya birkaçının) yönetimini ele aldığımız MyNBA modu ve bunun WNBA muadili MyWNBA modu. Tabii bir de hemen girip birkaç maç yapmak istediğinizde başvurabileceğiniz serbest mod, Quick Play. Bu modlar kendi içlerinde de dallanıp budaklanıyor, kimileri az kimileri çok sayıda yenilikle geliyorlar her sene. Bu senenin büyük değişikliklerinden birisi de kariyer modunda yaşanıyor ve bizleri yapılabilecek onlarca, yüzlerce şeyle yeni basketbol yıldızı adayımızın şehri The City'ye davet ediyor.

Aslında geçtiğimiz sene Neighborhood ile de ufak tefek adımlar atılmıştı kariyer moduna rol yapma öğeleri eklemek konusunda -ki zaten kariyer modunda da muradımız bir basketbolcu rolüne bürünebilmek, öyle değil mi :) Ama bu yıl The City ile bambaşka bir boyuta geçildiğini söylemek mümkün. Şehirde yapılabilecek onlarca farklı aktivite, bizleri bekleyen sürüsüne bereket görev var ve şehirde yaptığımız her şey, karakterimizi o veya bu şekilde geliştirmemize imkân veriyor. Tabii dilerseniz sadece ana görevlerle devam edip kapağı doğrudan NBA'e de atabilirsiniz ama siz yine de bir şans verin, şehrin sunduğu imkanlardan faydalanın derim.

NBA'e geçmeden önce oyuncunuzu o seviyeye getirmek adına G League veya College tercihini yapmanız gerekiyor. İkisinin de kendine göre avantajları var; dolayısıyla hangi yönden gelişmek istediğinize bağlı olarak yapacaksınız tercihinizi. Burada ufak bir tüyo vermiş olayım: Eğer koleje gitmeyi tercih ederseniz, şampiyonluğu aldıktan sonra dilerseniz NBA Draft'ında şansınızı denemeden önce G League'de oynamayı da tercih edebiliyorsunuz. Dolayısıyla her iki yoldan da ilerlemiş oluyorsunuz.

The City'de yapılabilecekler çok çeşitli, detaylarına girersem bu yazı bitmez; o yüzden burada noktalayıp oyunun bir başka moduna geçiş yapayım. Ama hemen öncesinde oyuna dair eksilerden birisini de not etmiş olayım: The City yalnızca yeni nesil konsollarda tecrübe edilebiliyor, diğer gruptaki oyun severler The Neighborhood ile yetinmek durumunda.

NBA ve WNBA cephesinde işler nasıl bakalım

Oyundaki yeniliklerden bir diğeri de W. Geçtiğimiz yıllarda WNBA'yi oyuna ekleyen 2K, bu sefer de MyPlayer'ı WNBA içerisinde yedirmeye karar vermiş. MyCareer kadar detaylı, dolu dolu ve uzun olmasa da WNBA'in yeni yıldız adayı olarak parkelerde fırtına gibi esme imkânı



Ah bir de mikro-ödemeler olmasa...

sunuyor. Çeşitlilik olması adına yerinde bir geliştirme olmuş.

MyNBA, kendi NBA sezonunuzu yaşayacağınız kısım. Burada oyunun içine ne kadar gireceğiniz ile ilgili seçenekler artmış. Dilerseniz tam anlamıyla bir GM rolünü üstlenebileceğiniz, draft ve transfer işlerine de el atabileceğiniz, kulübün mali yönetiminde de söz sahibi olabileceğiniz bir oyun oluşturabiliyorsunuz. Oyundaki kuralları, sezonun başlangıç tarihini, ligde yer alacak takımları ve daha birçok ayarı belirleyip kendinize en uygun formatı bulmaya çalışıyorsunuz (Ayarlar kısmında "role-playing elements" diye bir kategori bile bulunuyor). Dilerseniz antrenman programlarından oyun planına her bir detayı kendiniz kontrol edebilirsiniz. Bu kadar geniş tercihler sunulması güzel; oyunu FM'nin NBA şubesine çevirmek sizin ellerinizde :) MyWNBA kısmında da benzer bir özelleştirme sistemi söz konusu ama MyNBA kadar detaylı değil.

MyTeam'i de es geçmeyelim

Gelelim çok da değişmeyen, ama yine de 1-2 ufak yenilik barındıran MyTeam kısmına. Burada Starter olarak genelde tavsiye edilen oyuncular Trae Young ve Jayson Tatum, siz de dilerseniz bu yoldan gidebilirsiniz; ben Nikola Jokic ile başladım. Sonrasında zaten diğer kartları da edinme şansınız oluyor. Bunun dışında verebileceğim ilk tavsiye eğer gerçekten çok iyi bir oyuncu değilseniz rekabetçi modlardan uzak durun. MyTeam'de Triple Threat Offline, Domination ve Challenge gibi tek kişilik mücadeleler yeter de artar bile. Rekabetçi mücadelelere girmeyin dememin sebebi de elbette oyun içi satın alımlar meselesi. Karşınıza öyle rakipler çıkabiliyor ki resmen yenilmez armada! O kadroyu kurmak için sizin haftalar, hatta aylar boyunca uğraşmanız gerekir. Ama karşınızdaki "Basıcam parayı, vurucam kırbacı!" diyerek çıkmış yola, kaçarınız yok.

MyTeam'deki yeniliklerden birisi ayakkabılar için de geliştirme kartlarının bulunması. Böylece elinizdeki ayakkabılara yeni özellikler ekleyebiliyorsunuz. Çok ihtiyaç duyulan bir şey miydi? Elbette hayır. Olması kötü mü olmuş? Ona da hayır. Ayakkabıların oyuncu özelliklerine katkısını artırmak, elimizdeki alternatifleri artırmış.

Oyunda güzel yenilikler var diye düşünmeye başladığım anda suratıma şöyle kallavi bir tokat asılıveriyor 2K. Mesela MyTeam'deki kart koleksiyonumuzun nadide parçalarının piyasadaki benzerlerine göre durumunu görelim, ne kadar ediyorlar, adını koyalım sistemi gelmiş ne güzel. Card Grading Service'e gönderiyorsunuz kartınızı, alıyorsunuz boyunuzun ölçüsünü. Her bir derecelendirme için oyun içi paradan kullanmanız gerekiyor. Yani sineği sıkıp yağını çıkarmak denen şey bu olsa gerek.

Şöyle "bir arkadaşa bakıp çıkacaktım" tadında bir şeyler arayanların uğrak yeri de malum "Play Now" kısmı. "Quick Play"de günümüz takımlarını, geçmiş yılların efsane kadrolarını, tüm zamanların en iyilerini seçip diler yapay zekaya diğer arkadaşlarınıza karşı mücadele edebiliyorsunuz. PlayNow Online bunu çevrimiçi yapabildiğiniz kısım. NBA-Today, sezonun başlamasıyla birlikte aktif hale gelen, o günkü güncel duruma göre kadroları yönettiğiniz bölüm. Blacktop 1vs1, 2vs2, 3vs3, 4vs4 ve 5vs5 sokak mücadelelerine dalmanıza imkân veren kısım. 2KU ise oyunun öğretici bölümü. Aslında

MyTeam kısmını kapatırken son birkaç noktaya daha temas edeyim; sadece birkaç maçla toplayacağınız puanlar ve oyun içi para yetersiz kalır; o yüzden mümkünse her gün giriş yapıp günün ödülünü ve hafta sonunda da haftalık ödülü almayı ihmal etmeyin. Bir de locker code kullanmak konusunda da elinizi korkak alıştırmayın :) Bu kodlar, farklı paketler ve ödüller verebiliyor. Geçmiş tecrübelerimden hareketle, buradan iyi kartlar edinebileceğinizi, kadronuzu güçlendirmek konusunda epey katkısının olacağını söyleyebilirim. Son olarak günlük, haftalık, sezonluk vs görevlerden gözünüze kestirdiklerinizi tamamlamaya gayret edin; bunlardan elde edilecek ödüller de sizi bir üst noktaya taşıyacaktır.





Davis ve kaşları... bir dünya markası



MyNBA_de taktik kontrol ellerinizde



en başta söylemem gereken şeylerden birisini burada belirteyim, oyuna alışkanlık kazanmak adına öncesinde burada vakit geçirmenizde fayda var; özellikle de bu sene oynanışta yapılan değişikliklere bir göz atma fırsatı bulmuş olursunuz.

Oynanıştaki değişiklikler demişken de hemen buradaki en temel iki detaydan söz edelim. Savunma oyunundaki geliştirmeler iyi olmuş, kondisyona dayalı performans da gerçekçiliği artırıyor. Geçtiğimiz yıllarda eğer rakip hücum esnasında oyuncunun potaya doğru yol aldığı animasyona girildiyse yapabileceğiniz tek şey izlemek ve atışın başarısız olmasını beklemek olurdu. Ama bu yıl doğru zamanlama ile smaçları, turnikeleri engelleyebileceğiniz müdahaleler yapabiliyorsunuz kolay bir şekilde. Kondisyon kısmındaysa artık oyuncunuzu deliler gibi koşturup smaç basmak veya üçlükleri sıraya dizmek gibi hayalleri unutmanızı gerektirecek bir geliştirme söz konusu. Artık oyuncunuzun yorgunluk düzeyinin performans üzerinde daha doğrudan ve daha büyük bir etkisi var. Dolayısıyla hızlı oynamayı denemek yerine akıllı oynamaya odaklanmanız gerek.

Oynanışa dair son bir değerlendirmeyi de yeni şut sistemine ayıralım. Bu seneki sistem biraz daha zor geldi bana. Bir kere ritmi tutturduğunuzdaysa artık yeşil ışıklarla donatırsınız maçın her bir çeyreğini :)

MyTeam, MyCareer ve W için her 6 haftada bir yeni sezonlar gelecek, dolayısıyla önünüzde uzun bir süre boyunca oynayabileceğiniz, bol içerikli bir oyun bulunuyor. Tabii işin tatsız kısmına girmedik. O meşhur mikro ödemeler meselesi. Siz el emeği göz nuru bir oyuncu geliştiriyor, bir takım kuruyorsunuz. Sonra birileri gelip parayı bastırıyor, karşınıza çıkıp bütün oyun zevkinizi baltalayabiliyor. Bundan kaçınmanın tek yolu online mücadelelere hiç bulaşmamak. Bu arada bu oyun içi satın alım meselesi ve reklamlar The City'nin dört bir yanına da çökmüş durumda; orada da can sıkıcı bir tablo söz konusu. Bu modlardaki bir başka sıkıntı da oyunun sizi puanlama yöntemiyle ilgili. Başarılı hareketler yaptıkça topladığınız puanlar ve oyun sonu değerlendirme yükseliyor. Ama bazen yapay zekâ bocaladığından ceza size kesilebiliyor. Bu da haliyle elde edeceğiniz oyun içi geliri, karakter ilerlemesini, puanları vs düşürüyor; tatsız bir durum yani.

Gelelim oyunun görsel ve işitsel yönüne. Müzik seçimleri geçmiş yıllarda olduğu gibi yine başarılı. Hem yüksek ritimli gaz parçalar var, hem daha ağırkanlı akıp gidenleri. Görsel yönden zaten söylenecek fazla bir şey yok, beklendiği gibi başarılı bir performans sergiliyor. Tabii The City'nin yarı açık dünyasında biraz bocalayabiliyor oyun, onu da es geçmeyelim :) Bu sene dikkatimi çeken noktalardan birisi ise tribünler konusunda gelişme sağlanması. Seyircilerin coşkusu ve hoş tribün detayları sizleri oyunun içine biraz daha çekiyor.

Toparlarsak NBA 2K22 temelde bir basketbol oyununun sunması gereken pek çok şeyi başarıyla yerine getiriyor, hatta daha fazlasını sunmak yönünde de ciddi mesafe kat etmiş diyebiliriz. Ama 2K oyunun topuklarına öyle bir kurşun sıkıyor ki, "Muhteşem bir basketbol oyunumuz var" diyebilecekken "Bu seneyi de boş geçirmeyecek bir oyun olmuş" düzeyine getiriveriyor olayı. Normalde "Benden helalinden 8 puan alır" diyeceğim bir oyun olurdu ama sorunları buna engel oluyor ne yazık ki. Keşkeli çok cümle kurdurdu bana, umuyorum önümüzdeki yıl omzundaki bu yüklerden kurtulur ve hak ettiği noktaya erişir.

TÜR: Spor | **YAPIM:** Visual Concepts | **DAĞITIM:** 2K



- İçerik dolup taşıyor
- Hem The City hem de MyNBA, ufak ufak basketbol RYO'su olmaya doğru yol alıyorlar
- WNBA'e eklenen kariyer modu W
- Müzikler

–

- Yapay zekanın azizlikleri
- Bir 2K klasiği: Her modu baltalamayı başaran mikro ödemeler
- Ve elbette reklamlar

7,5



Son Karar

Her şeye rağmen keyifli, uzun süre oynanabilecek, dolu dolu bir basketbol oyunu var ortada; bu fiyattan olmasa da indirimlerde değerlendirilebilir.

EREN ERYÜREKLİ

Kena: Bridge of Spirits

Cinli köyün hakkından cevval hemşire gelir

Bir animasyon filmi izlerken iki şeye dikkat ederim; birincisi tabii ki karakterler ve onların ne denli o dünyaya aitmiş gibi durdukları (yani tasarımları, animasyon kaliteleri ve kendilerine has özellikleri), ikincisiyse sunulan öykünün temposu ve o dünyaya uygunluğu. Şimdi neden bundan bahsediyorsun diyeceksiniz, şu yüzden: Kena: Bridge of Spirits bugüne kadar kısa animasyonlarla uğraşan Ember Labs'in oyun dünyasındaki ilk denemesi ve bu yüzden Kena bana bir oyundan daha çok interaktif bir animasyon filmi hissiyatı verdi ve yazının ilerleyen kısımlarında da baştaki kriterlere göre onu incelemeye çalışacağım. Hadi çayınızı kahvenizi aldıysanız başlıyorum anlatmaya.

ormanda bir kötülük büyüyor

Öncelikle Kena yalnızca Batılı animasyon şirketlerinin işlerinden ilham almıyor. Hayao Miyazaki, Mamoru Hosoda ve Akira Toriyama'nın kurduğu dünyaların da üzerinde büyük etkisi olduğu açık. Konunun bir ormanda geçmesi ve etrafta zıplayıp hoplayan şirin şebek ruhların olması akla Prenses Mononoke ve Ruhların Kaçışı filmlerini getirirken tasarlanan zengin orman dokusu ve eski tapınakların da çeşitli Disney ve Dreamworks filmlerinden fırladığı söylenilebilir. (Rot'lar bana da Komşum Totoro'daki toz tavşanlarını hatırlattı fazlasıyla -Can) görsel sentez, Vietnam tarafındaki ekibin Japon ve Bali mitolojilerine göndermeler yapan detaylarıyla süslenmiş ve açıkçası bir oyunda nadiren gördüğüm bütünlükte harika



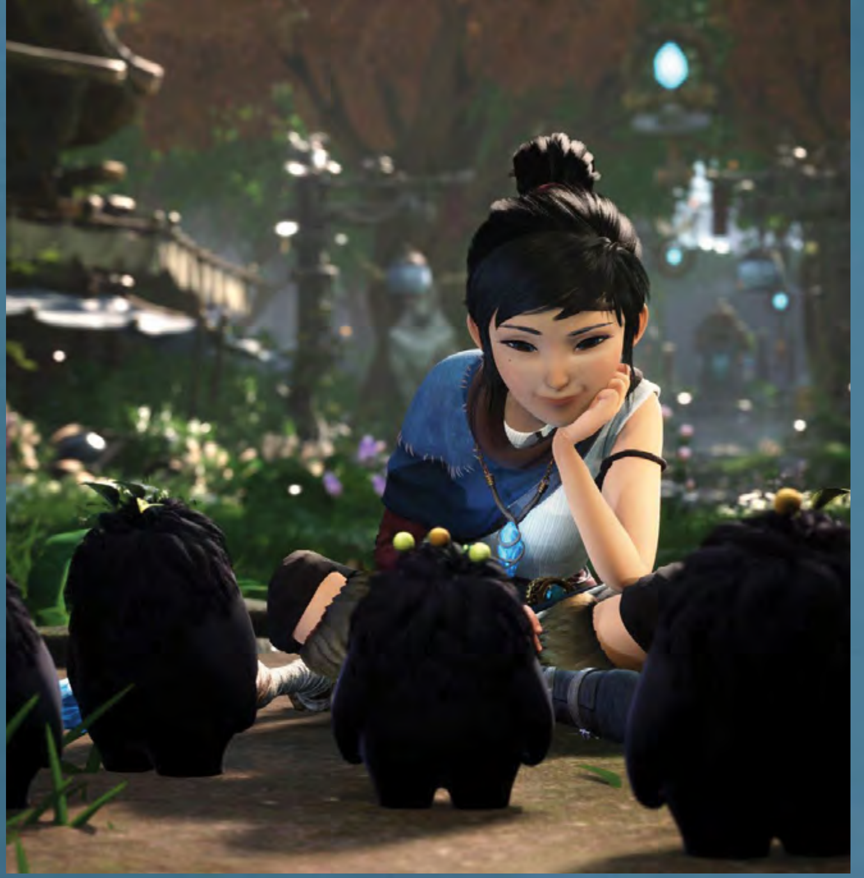


Kena nasıl ortaya çıktı

Ember Lab daha çok animasyon üzerine eğilen ve kısa filmler, reklam çalışmaları yapan bir firma. 4 yıl önce çıkardıkları Zelda dünyasından esinlenen Majora's Mask – Terrible Fate videoları çok sevilince ekip bir sonraki adımın bir video oyunu olması gerektiği konusunda uzlaşmış ve o kısa filmde kurdukları "büyülü orman ve lanetlenme" konseptinden devam etmeyi seçmişler ki bu oyunda da maskelerin rolü oldukça büyük baktığınızda. Zaten Kena'yı oynamaya başladığınız andan itibaren hem Batı'dan hem Doğu'dan esinlenen bir hava çarpıyor suratınıza ve oyunun son karesine kadar da o mistik atmosferden kopmuyorsunuz.

mekânlar yaratmışlar. Bu efektlerin ve ışıklandırmaların da desteklediği nefis görselliğin içine yedirdikleri hikâye sıradan olmakla birlikte incelikli ve yerini yurdunu bilen bir akışa sahip. Kahramanımız genç yaşta ruhlara rehberlik etme görevini yüklenmiş, dolayısıyla yaşından olgun hareket eden Ruh Rehberi Kena ve yolunun düştüğü bir köyde büyük bir felaket meydana geldiğini fark edip köyün yaşlısına akıl danışıyor ilk önce. Amcamız da ona diyor ki: "Kızım git şunun ruhunu kurtar. Kurtar ki orman kendine gelsin, nefes alsın; zehri pisliği akıp gitsin."

Buralarda artık kontrol yavaş yavaş bize geçiyor ve çevreden toplamda 100 tanesini bulacağımız Rot isimli ufak ruhlarla tanışıyoruz. Hani böyle bir şey aşırı şirindir ve en Death Metal dinleyen adam bile onun tatlığı karşısında erir gider ya işte Rot'lar da insanın üstünde öyle bir etki yaratıyorlar. Evde birden fazla beslenesi, sıkılınca mıncırılası, koleksiyonu yapılası tipler bunlar. Kena da onlara karşı boş değil üstelik, kontrolcüyü elinizden bıraktığınızda onlarla ilgilenip seviyor ve bu cinolar da fotoğraf moduna özel poz vermekte hiç utangaç değiller. Tabii bu arkadaşları sırf kara kaşı kara gözü için yanımızda tutmuyoruz; savaşlar-





Bossların üzerindeki sarı kristaller zayıf noktaları aynı zamanda

Hayata onun gibi bakın (o her nereye bakıyorsa artık)





da ufak tefek yardımları ve silahlarımızı güçlendirmeleri dışında bulmacalarda da güzel getir götür yapıyorlar sağ olsunlar. Biz de onlara bu hizmetleri için meyve sebze verip etraftan bulduğumuz mini mini şapkaları armağan ediyoruz. Tabii her şey onlar mutlu biz mesut şeklinde gelişmiyor. Felaketten etkilenen köyün halkı da kayıp ruhlarına rehberlik etmemizi bekliyor ve sağdan soldan bulduğumuz mektuplar sayesinde evlerindeki husumetleri çözdüğümüz ahaliye de faydamız dokunuyor. Öykü açıldıkça da bu izlek pek değişmiyor zaten ama bu büyük bir problem değil kesinlikle; böyle yan aktivitelerin olması savaşlar arasında aklımı güzel dağıttı açıkçası.

Tantaya tantayla karşılık vermek

Kena ilk bakışta daha çocuklara yönelik bir oyun gibi görünebilir -ki bu fikir çok da yanlış sayılmaz. AMA! Oyunu velev ki üst bir zorluk seviyesinde hatta normalde açtınız, kesinlikle terleten savaşlara hazır olun derim. Bir kere tahminlerimin çok ötesinde ve çeşitte düşmanlar var oyunda ve boss savaşları üst zorluklarda saç baş yoldurup "Kingdom Hearts'ın kardeşine gelmiştik Dark Souls çıktı bu" nidaları attırabiliyor. Oyunun dövüş mekanikleri basit ve bunda bir sorun yok fakat efendi kızımız Kena'nın her kazandığı güce karşılık düşmanların da yeni numaralarla gelmesi oyunda asla güçlü hissedememize neden olmuş. Hep bir zayıf hep bir güçsüz kalıyor vuruşlarımız ve bu oyunun sonuna kadar da çok değişmiyor. Bir yetenek geliştirme ağacı da var oyunda ama o kadar az seçeneği var ki oyun sonunda oraya harcayabileceğim araba dolusu puan olmasına rağmen açabileceğim yeni bir yetenek yoktu ne yazık ki. Yani yapımcılar oyunda "Şuyumuz da olsun, buyumuz da olsun" demişler ama pek işin sonunu getirememişler gibi bu yetenek ağacı işinde. Çünkü ne aldığınız yeni beceriler oynanışa çok etki ediyor ne de gücümüzü arttırıyorlar. Hani "Hiç değilse yüzde hesabından vuruşları-





mızı yükselten bir özellik olsaymış da orada ezseymişiz paraları" dedim. Bu kısım daha iyi düşünülebilirmiş belli ki.

Ama hakkını yemeyelim; sopayla vurmak olsun, ok veya bomba atmak olsun gayet zevkli savaşlarda ve düşman çeşitliliği de oyunun sonuna değin bizi üzmüyor. Bosslar ise dediğim gibi apayrı bir olay ve bazı özel ruhları kurtarmamız gereken savaşlarda arzı endam edenler resmen "mekânın sahibi benim" diyerek sizi tokat manyağı yapmaktan geri kalmıyorlar. Kendilerini ve kalite kokan dizaynlarını saygıyla hatırlayacağım.

Kayıp ruhların peşinde

Bu yazılarda çok fazla teknik mevzulara girdiğimde açıkçası sıkılıyorum arkadaşlar o yüzden oyunun biraz da hissi yönlerine bakasım var. Çünkü son zamanlarda izlediğim veya oynadığım çoğu ürünün aksine, Kena ruhlarla ilgili olması bir yana sizin de ruhunuza dokunabilen bir oyun ve bunu o kadar hassas şekilde yapıyor ki gece yarısı teninizi hafifçe ısıran soğuk bir hava dalgası gibi içinizden geçip gidiyor. Her nedense kayıp ruhlara rehber olma, onları hapsoldukları Araf'tan kurtarıp ait oldukları diyara yönlendirme işi hep ilgimi çeken bir temaydı ve bu konudaki hatırladığım en etkileyici oyun anı da Final Fantasy X'daki Yuna'nın Sending ritüeli olan sahneydi. Kena'da da bunu andıran sahneler var ve hikâyedeki üç özel ruhun anılarını topladıkça şekillenen öyküleri insan türü olarak zayıflıklarımızı gözler önüne serer cinsten. İyi amellerle başlanan işlerin saplantıya dönüşmesi, başkalarını korumak için güce tapar hale gelmek veya geride bıraktıklarından dolayı duyduğu pişmanlıkla karışık suçluluk duygusu. Kena'nın kendisi taşıdığı asadan daha az odun olmasa da oyunun yan karakterleri kısacık hikâyelerine



Ya bu ne!!! İSTİYORUM.
-Aygen





karşın gayet sahici hissettirmeyi ve içinizde bir hüzün oluşturmayı başarıyorlar. Zaten ilk bakıştaki çocuksu halinin ötesinde aslında oldukça karanlık ve çoğunlukla yaşanan kayıplarla gelen değişim döngüsü üzerine bir öykü bu.

O şirinlikten ölen Rot'ların bile mevzusu anlaşıldığında insanoğlunun doğadan ne kadar kopuk ve onun işleyişine ne kadar ters bir canlı olduğunu tekrardan anlıyorsunuz. İşte bu üzerine pek de söz sarf edilmeyen gizli güzelliği de beni Kena'ya çeken unsurlardan biri oldu. Bu noktada demiştim ya hani Kena'nın yetenekleri pek de gelişmiyor diye aynı şekilde karakter olarak da çok bir ilerleme kaydettiğini söyleyemem kendisinin. Hatta kendi oyununda misafir sanatçı gibi kalıp "Odun geldin odun gidiyorsun güzelim, ya bu nice rehberliktir" diye serzenişte bulunuyorum kendisine biraz. Hani bu bilinçli bir tercihmiş gibi de durmuyor tam çünkü onun geçmişine dair birkaç sahne de mevcut ama karakterin amacının tam desteklenemeyişi ve bunların net bir yere bağlanmayışı belki de bir sonraki oyunda açıklanacak olmasından kaynaklıdır kim bilir? Net şekilde ben kahramanı Kena olan bir oyundan çok, başına felaket gelmiş bir köydeki ruhları kurtaran kızın o ruhların öykülerini çözümlemesini gördüm burada diyebilirim. Bu da bir noktada yaratılan karakterin bu dünyaya ait olduğu ama potansiyelinin tam olarak ortaya çıkarılamadığına işaret bence. Çok da gömmeyeyim bu sempatik, zararsız kızcağızı ama motivasyonlarını daha net anlayıp içselleştirmek isterdim şahsen.

Ekip küçük dünya büyük

Hepimizin evini inler cinler basmadan deminki ruhani konulardan bizi kurtarıp oyunun başka ilginç bulduğum bir kısmına geçmek istiyorum ki o da ummadığım kadar geniş ve dolu dolu alanları ayaklarımızın altına sermesi. Bol yeşillikli çayırlardan, geniş

Bali (o bali değil) etkisi ve Çudamani

Oyunda Kena'yı seslendiren Dewa Ayu Dewi Larassanti oyunun müziklerini de yapan Çudamani isimli Balili geleneksel müzik grubunun kurucusunun kızı aslında ve bazı müziklerdeki geri vokaller de ona aitmiş. Onun yarı Amerikalı yarı Balili oluşu yapımcıların vermek istediği havaya tam uyuyormuş ve seslendirme performansından da oldukça memnun olduklarını belirtiyorlar. Çudamani grubuysa ilk önce bir video oyununda yer almak istememiş ama konsept görselleri görüp, oyunun ruhani/mitolojik diyebileceğim temalarının Bali kültürüyle paslaşmasını iyi bir temsil olarak gördüklerinden oyuna dâhil olmayı kabul etmiş ve kulaklarımızı dolduran müthiş ezgilere imza atmışlar.





Oyun yer yer hayli karanlıklaşıyor

Bu Rot'lar evde beslenir ki!



tarlalara, rahatlatıcı şelalelerden dik yamaçlara kadar uzanan maceramızda her merak edip girdiğim köşeden bir şeyler çıktı ve bu beni mutlu ettiyse de topladıklarımız biraz elimizde kalıyor bahsettiğim üzere. Ama bu keşifleri yaparken aldığım keyfi de pek az oyun bana vermiştir orası kesin. Zaten Unreal motoruyla yaratılmış bu dünyada dolaşmak bir animasyon filmin içinde dolaşmakla eşdeğer bir his verdiğinden sizin de oynarken bu keşif işlerine kayıtsız kalamayacağınızı öngörüyorum. Bali temalı orijinal müzikler doğru yerlerde size eşlik edecekler hep ve pek de sıkmayacaklar; yani zaten her gün Bali yerel müziklerini dinlemediğimiz düşünülürse oyunun müzikal tonunun taze bir his verdiği de söylenebilir rahatlıkla. Firmanın ilk oyunları olmasına rağmen güzel bir denge yakalamışlar aslında. Dövüşlerin zorluğu da dilediğiniz an değiştirilebiliyor; hani baktınız boss geçit vermiyor zorluğu düşürdünüz diye kimse sizi yargılamayacaktır. Kendiniz dışında tabi…

Bir de yeri gelmişken oyunun fiyatlandırmasından bahsedeyim, bu oyun Epic'teki 69 TL'lik fiyatının hakkını sunduğu 10-16 saatlik oynanışla kesinlikle veriyor. Lakin işin Playstation tarafındaki 379 TL'lik fiyat etiketi de keyif kaçırmıyor değil. Ben oyun ön siparişteyken aldığımdan daha ucuza gelmişti fakat bu konsol oyunlarındaki çıldırtan fiyatlandırmaların ucu bucağı da görünmüyor ne yazık ki. Önümüzdeki yıl çoğu da PS5 platformuna gelecek oyunlar düşünüldüğünde cüzdanlarımızın bize acıyla baktığını düşlemek işten bile değil.

Ben olsam

Şu Rot kardeşlerimize spin off oyun, film, müzikal, mobil app, çanta, çorap, figür (bunu yapmışlar) aklınıza artık ne gelirse üretip piyasaya sunardım. Emin olun oyunun gelirini de aşardı topladığım hasılat. Despicable Me filmi ilk çıktığında Minion'lar nasıl daha ünlü olduysa, çocuklar zamanında Ewok'lara nasıl taptıysa şirin şapkalarıyla ortada bıdır bıdır gezip peşimizden ayrılmayan Rot ahalisi de benzer potansiyele sahip kanımca. Epeydir bu kadar tatlı maskot karakterler görmemiştim, Ember Lab'in aklı varsa bu tosuncukların etinden sütünden faydalanır tıpkı oyunda yaptığımız gibi.



Bunu kim üzdüyse söylesin!



Ruhlar şimdi huzur buldu

Az gittik uz gittik dere tepe düz gidip bir yazının daha sonuna geldik sevgili Oyungezer ailesi. Kena aksiyon/macera açlığınız varsa gözü kapalı önerebileceğim bir oyun. Kaliteli görselliği, daha da kaliteli ara sinematikleriyle gözümüzü güzelce doyurmayı başarıyor. Tabii bu onun özünde PS2 döneminde yapılan oyunların basitliğinde bir oynanışa ve gelişim şemasına sahip olduğu gerçeğini de değiştirmiyor. Hoş ellerindeki ufak ekip ve Vietnam'dan imdada yetişen yardımcı stüdyoların desteğiyle ancak bu kadarını becerebilmiştir belki de Ember Lab. Tabii "bu kadarı" dediğime bakmayın karşımızda hem Epic'in hem de Playstation'ın marka değerlerini yükselteceğine inanıp yatırım yaptığı bir oyun var ki hiç de haksız değiller. Günün sonunda Kena'nın önüme koyduğu engeller, bulmacalar, başarılı bosslar ve ilk seferde derinliği es geçilebilecek olan anlamlı hikâyesi bir bütün olarak bakıldığında fazla uçmayan, alçakgönüllü ve naif kalabilmiş bir oyun bırakıyor karşımda. Onun bana sunduğu manzaralar ne kadar geniş ve görkemliyse hissettirdiği duygular da o denli içten ve kişiseldi. Başımı yardığına memnun olduğum beklenmedik bir taştın Kena ve maceran eğer ki devam ederse seni daha çok tanımak isterim dostum… Ama Rot'lar bu sefer bende kalır, haberin olsun.



- Yeni neslin hakkını veren muazzam görsellik
- Seslendirme ve müzikler de gayet kaliteli
- Rot'lar!
- Savaşlar eğlenceli sayılır
- Bolca sır ve gizi keşfedebildiğimiz geniş oyun alanı
- Öykü ciddiye alırsanız eğer hayli hüzünlü ve düşündürücü
- PC'de uygun fiyat

–

- Yetenek ağacı tarih öncesinden kalma
- Topladığımız şeylerin harcama dengesi kurulamamış
- Ana karakterin motivasyonları biraz geride kalmış
- Üst zorluklarda kantarın topuzu kaçıyor
- Konsol fiyatı

8



Son Karar

Kena hiç görmediğimiz mekaniklere ya da akıl durduran bir oynanışa sahip olmasa da onunla geçirdiğiniz süreden fazlasıyla keyif alacağınız bir yapım olmuş.

TÜR: Aksiyon/Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Ember Lab | **DİJİTAL İNDİRME:** (PSN) 379 TL, (Epic) 69 TL | **YAŞ SINIRI:** 12+



KITARIA FABLES

Şimdi düşünün ki kedisiniz ama baskıcı monarşik yönetim altında. AMA ŞİRİN!

GÜLHİS CANPOLAT

Biliyorsunuz, kedili bir şey oldu mu dönüp durup gene bana geliyor çünkü neden olmasın. *(Kedili bütün yazılar bana gelmezse yakarım dergiyi diye tehdit ettiğin için olabilir mi? -Can)* Ben de ana karakterin minnoş bir kedi olduğunu ve pembe bonbon şekerimsi bir yol arkadaşı olduğunu falan görünce atladım tabii Kitaria Fables'ın üstüne.

Ve eğlenmedim desem yalan olur Oyungezerler ama bu oyun biraz her yerde.

Bu turtayı götür, un getir, baskıcı rejimi yık, havuç ek…

Hayatımda oynadığım en karman çorman oyunlardan biri olabilir Kitaria Fables. Hikâye klasik başlıyor. Ben ve yanımda görmüş olduğunuz minik pembe arkadaşım etrafında canavarların ve orkların cirit atmaya başladığı bir köyde asayişi sağlamak adına imparatorluk tarafından gönderilmiş iki saf askeriz. Saf diyorum çünkü hiçbir şeyden haberi yok bu arkadaşların.

Gene bu köyde bize bir amcadan bir çiftlik de miras kalmış falan. Ben bekliyorum ki burada karakterlerle tanışacağız, çiftçilik yapacağız, hayat kuracağız falan. Yani savaşlı kısımlar da işte sağda solda karşılaştığımız küçük canavarlar falan olacaklar.

Ama tam tersi! Gittiğimiz ayak işlerinden birinde bir bilge kutup ayısıyla karşılaşıyoruz. Bize bir kitap veriyor, konuşmayı reddediyor falan… Meğer biz büyücüymüşüz ve amcamız da büyücüymüş ama geçmişte yaşanan bir apokaliptik olaydan sonra dünya kurtulunca büyücülük yasaklanmış ve şimdi canavarların tekrar ayaklanması demek oluyor ki... Aynen. Dünyayı kurtarmak bize kaldı.



Bu golemlerin dibine girmeyecektik aNEYY!!









« Bu bilge kutup ayısını size bilgi fırlatsın, büyü atsın diye yapmışlar. Bir yandan da ciddi bir karakter ama tombik ayı falan... Kafa karışıklıkları devam ediyor.





Bari kestiğim adamlar kesik kalsın yaa!!

Kitaria Fables'ın savaşları çok eğlenceli olabilirmiş, eğer oyun size karakterinizi geliştirmek için daha çok fırsat tanısaymış. Oyun sizi değişik değişik bölgelere atıyor ama gittiğiniz yerde size tek atan canavarlar var. Tamam abi, mekanikler basit zaten, hareketlerini ezberledim ve kestim okkalı bir tanesini. İşe yaramaz bir loot düşürdüm. Üstüne ben bölgeyi terk edip geri gelince yeniden ortaya çıktı yusyuvarlak suratını kabuslarımda gördüğüm.



Savaşların sürekli Dark Souls dikkati kastırması yetmezmiş gibi bir de bu oyunun çiftçiliğe hiç ihtiyacı yokmuş; başka oyunların var, bizim de olsun diye eklemişler. Yani işe yarar bir şeyler yetiştiremiyorsunuz, ha yiyeceklerin sağladığı can da çok mühim değil çünkü para sıkıntısı çekmiyorsunuz, satın alabilirsiniz.

Bütün bunlara rağmen zaman zaman eğlendim mi? Eeehh… Evet. Oyun korkunç değil, sadece kafası karışık. Ama Kitaria Fables'ı gidip de kimseye önerir miyim? Sanmıyorum. Çok şirin olabilirdin Kitaria Fables, eğer tam olarak ne olmak istediğine karar verebilseydin.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Twin Hearts | **DAĞITIM:** PQube | **DİJİTAL İNDİRME:** 32TL (Steam), 20$ (Switch), 179TL (PSN), 56TL (XBL)



- Kedi olabiliyorsunuz? Bu bir artıdır.
- Tasarımı çok şirin, akıl karıştırıcı şirinlikte.
- Eğer biraz grind seviyorsanız savaşları eğlenceli.



- Bu oyunu basit eğlence olsun diye aldıysanız özür dilerim. Çok grind.
- Çiftçiliğin hiçbir manası yok. Hiç.
- Karakterler var bu oyunda. Bir tanesini hatırlamıyorum.
- Çok fazla mekanik, çok azı bir işe yarıyor.

6



Son Karar

Ne oyunu olacağına karar verseymiş, iyi olabilirmiş.





Bazı anlar var ki insanı geçmişe götürüyor. İlk defa CoD 2, MoH oynuyor gibi hissediyorsunuz.





HELL LET LOOSE

Online Rambolar uzak dursun. Simülasyoncular içeri!

YASİN İLGÜN

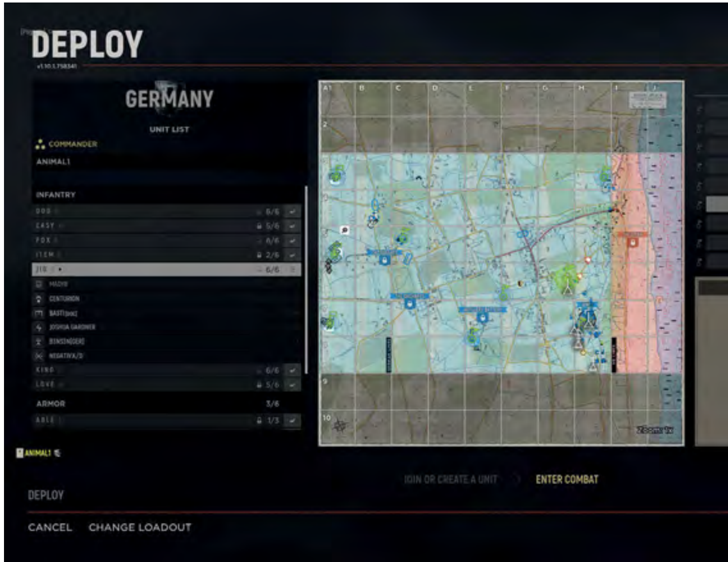
Yakın zamanda /r/Games'de çok güzel bir tartışma konusuna denk gelmiştim. Tartışma konusunun ana başlığı online FPS oyunlarının altın çağını yaşadığımız üzerineydi ve şöyle bir düşününce katılmamak elde değil. Konsol tarafına çok girmeyeceğim ama Steam'de neredeyse akla gelebilecek her konseptte bir çatışma oyunu var. Üstelik bu oyunlar da belirli bir standardın üzerindeler hani. *Hell Let Loose* da bu oyunlardan biri işte. İkinci Dünya Savaşı atmosferini askeri simülasyon ile başarıyla birleştiriyor. Kusursuz mu? Hayır. Doyurucu ve tatmin edici mi? Sonuna kadar!

Bilmeyenler ya da konuya biraz uzak kalanlar için baştan uyarayım. İkinci Dünya Savaşı'nı görüp de gaza gelmeyin, zira simülasyonlar biraz niş yapımlardır. "Eve geldim, yorgunum; bir el maç atayım, 3-5 adam vurayım" kafasındaysanız bu oyun sizi memnun edemez ve takım arkadaşlarınızın da eğlencesinin içine edersiniz. Hell Let Loose'un temelinde iletişim yatıyor. Hatta bu noktada oyunun çok az Türk oyuncusu olduğunu da düşünürsek kendinizi anlık şekilde ifade edecek kadar İngilizce ya da Almanca bilmiyorsanız yine bu oyundan uzak durmanızı öneririm. Squad, ARMA ve benzeri simülasyon oyunlarında olduğu gibi *Hell Let Loose*'da da sağlıklı ve doğru iletişim, emir komuta zincirini takip etmek oyunun yarısını oluşturuyor diyebilirim. Bölük arkadaşlarınıza bağımlısınız. Başınıza buyruk oynarsanız boş boş ölmek dışında çok da bir faydanız olmaz. Kaldı ki şansınız yaver gitse ve karşıdan bir bölüğü tek başınıza elimine etseniz bile ana göreve katkınız çok da fazla olmayabilir. Boşa istatistik kasmış olursunuz. Oyunun ödüllendirme sistemi de ağırlıklı olarak takım çalışmasına bakıyor. Bireysel başarılarınız takım başarısıyla paralel değilse alternatif silahları ve kostümleri açarken ekstra zaman harcamak zorunda kalırsınız, takım bulmakta da bir hayli zorlanırsınız.

Online Ramboculuk oynamak isteyenler uzak dursun dememdeki ana sebeplerden biri bu ama tek sebep değil tabii ki. Ölünce takım arkadaşının üzerinde doğmak vb. gibi seçenekler yok. Belirli noktalarda doğup yeniden takımınıza katılmak için bazen kilometre koşmanız gerekiyor. *Hell Let Loose*'da da bol bol öleceksiniz zaten. Hele oyuna alışana kadar çoğunlukla "Killed in Action" yazısıyla karşılaşacaksınız. Vurulunca takımınızdaki sıhhiye sizi yerden kaldırabiliyor ama kafanıza göre oynarsanız yakınlarınızda sıhhiye olmayacaktır. Keza pozisyon alırken, destek ya da baskı ateşi açarken, bir taarruzu savuşturmaya çalışırken de ister istemez bir gözünüz sıhhiyede oluyor. Onu korumak için pozisyon değiştirip kanattan gelen saldırıya karşı göğsünüzü siper etmeniz bile gerekebilir. Sağlıkçısı ölmüş bir bölük, savaş alanında büyük bir risk demek.









Bol bol öleceksiniz. Doğup sonra tekrar öleceksiniz. Sonra yine öleceksiniz...

Mermiye kafa atmaca yok

Askeri simülasyonlar acımasız ve cezalandırıcı yapımda olurlar ve *Hell Let Loose* da bu konuda hiç geri kalmıyor. Tüfekler genelde sizi tek mermiyle savaş dışı bırakıyor. Tabancalar ve makineli tüfekler de vurulduğunuz yere göre 1 ila 3 mermi arasında sizi öldürebiliyor. Oyunun haritaları bir hayli geniş aslında, ama dürbünlü tüfekler sadece belirli sınıfın belirli silahlarında yer alıyor. Bu da uzun mesafe savaşlarını büyük oranda anlamsız kılıyor. *Hell Let Loose*'da çoğu çatışma orta ve kısa mesafede yaşanıyor. Zaten dürbünlü silahı olan bir askerin de ana görevi genelde düşmanı gözlemlemek ve onların hareketlerini takıma bildirmek oluyor. Ateş edip yerlerini belli etmeleri takımın hedeflerine ters düşebiliyor.

ARMA, *Squad* ve *DayZ* gibi oyunlara aşina olanlarımız için bunlar yeni şeyler değiller tabii ama aramıza yeni katılan (daha doğrusu erken erişimden yeni çıkan) bir yapımda çatışma mekaniklerinin nasıl çalıştığını bilmek istersiniz diye düşündüm.

Hell Let Loose'un belirli noktalarda akranlarına oranla daha bağışlayıcı olduğunu da söylemek lazım. Taşıtlar takımları görevlere götürmek için yeterli sayıda ve haritada dengeli şekilde dağıtılmışlar. Üstelik haritanın belirli noktalarında garnizon kurarak takım arkadaşlarınız için ileri uç doğma noktaları da oluşturabiliyorsunuz. Tabii bu bölgeler de genelde ateş hattına dönüşüyor.

Taşıtlar demişken oyunda hafif, orta ve ağır zırhlı araçların olduğunun altını çizeyim. Yani sadece piyade tabanlı bir çatışma sistemi yok. Özellikle ağır zırhlı araçları cepheden karşılamak hem büyük bir işkenceye dönüşüyor hem de çoğu zaman intihar demek. Zırhlı araçları da piyade desteği olmadan savaş alanına sürmemek lazım. Piyade desteği olmayan bir tank, kanatlardan gelecek saldırılara karşı zayıf kalacak ve kolayca patlatılacaktır. Oyunun balistik yapısı bence tatmin edici. Tank zırhlarını cepheden vurduğunuzda sekme bile yaşanabiliyor. Tabii zırhın zayıf olduğu noktalarda vurulan bir tank da tek yiyebiliyor.

O Silah Seslerini Bir Güncellemek Lazım...

Hell Let Loose görsel olarak gerçekten başarılı bir yapım. Atmosferi tamamlayacak her türlü detayı düşünmüşler diyebiliriz. Savaş alanlarındaki yaşanmışlık hissi hem başarılı hem de grafikler ziyadesiyle göz doyurucu.

Görsel anlamda ne kadar doyurucu olsa da oyunun ses tasarımı benim için sınıfta kalmış durumda. Oyuncular arası iletişimi çok iyi düşünmüşler, puanı burada kırmıyorum. Üç farklı ses kanalı var. Çevrenizdekilerle ayrı, komutanınızla ayrı ve komutanlarınız da birbiriyle ayrı konuşabiliyorlar. Kulağa biraz kaotik gelebilir, ama aksine oyunun bu kadar detaylı işleyen bir iletişim mekanizmasına ihtiyacı var.

Bununla birlikte silah sesleri başarısız ve askeri simülasyon denince bu kadar ucuz bir tasarımla karşılaşmak bence gerçekten üzücü. Silahların sesleri nispeten boğuk ve korkutucu olmaktan uzak. Mesafeye göre silah sesleri de yine akranlarına göre geri kalmış durumda. Bir de bu tür oyunlarda sizi az farkla ıskalayan merminin çıkardığı bir ses vardır. İşte o an iç organlarınızın yeri değişir, kalp atış hızınız bir coşar, efendime söyleyeyim tersiniz doğrunuz şaşar. Önlerinde bir sürü başarılı örnek varken bu tür ince detaylarda başarısız olmaları biraz üzdü, ama aşılamayacak da bir problem değil neyse ki. Askeri simülasyonlar ses efektleriyle kalp krizi geçirtmeli, bu konuda ısrarcıyım efendim.

TÜR: FPS, Askeri simülasyon, Bağımsız | **GELİŞTİRİCİ:** Black Matter | **DAĞITIM:** Team17 | **FİYAT:** 150TL (Steam), 349TL (PSN), 278TL (XBL)

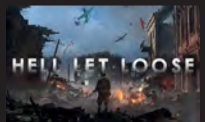


- Harika haritalar,
- Tatmin edici görsel tasarım
- Efektif, üç yönlü oyun içi ses iletişimi
- Takım oyunu ödüllendirici

−

- Genel kalitenin altında kalan ses tasarımı
- Sesli iletişim şart, Türk oyuncu sayısı az

8

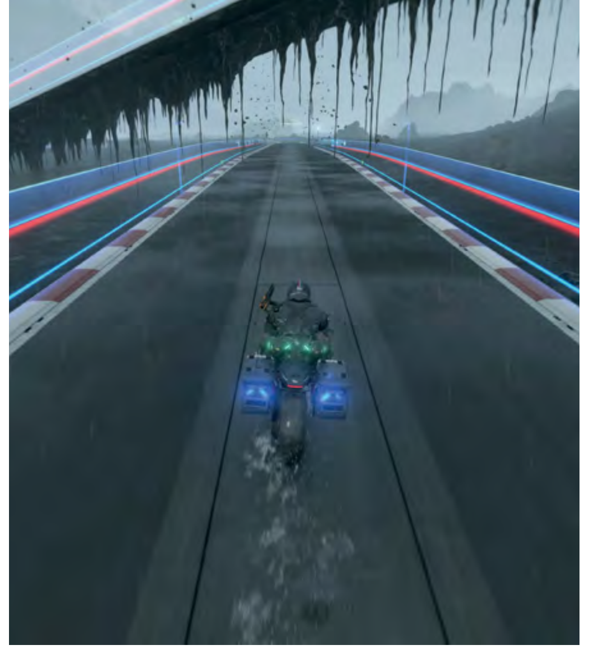


Son Karar

İkinci Dünya Savaşı döneminde geçen bir dengi zaten yok. İletişim, taktik, strateji ve güzel çatışma mekanikleriyle Hell Let Loose simülasyon sevenler için kesinlikle şans verilmesi gereken bir yapım.



Ara sıra Sam'in de sevinmeye hakkı var tabii



DEATH STRANDING DIRECTOR'S CUT

Kojima mı keser Sony mi?

EREN ERYÜREKLİ

Hideo Kojima dâhi mi yoksa fazla poh pohlanan bir deli mi derseniz ikisinden de biraz var derim. Çünkü Metal Gear Solid'le yakaladığı başarıdan sonra Konami'yle arası bozulmuş o da taraftar ve Sony'nin desteğini arkasına alarak hummalı bir çalışmaya girişerek büyük gizemler ve komploların ardından ortaya çıkan ama pek de dev satış rakamlarına ulaşamayan büyük bütçeli bağımsız yapım diye niteleyebileceğim oyun Death Stranding'i ortaya koymuştu. Seven de çoktu sevmeyen de ve yalnızca kendiniz deneyimledikten sonra tamam ya da devam denebilirdi oyun için. Kojima bu aralar başka projelere yelken açadursun Sony'nin henüz mevzuya "tamam" demediği gün gibi ortada.

Bir de buradan yürüyün

Hiç bilmeyenler için Death Stranding engebeli arazide kargo taşımak ve az biraz da çatışmalar üzerine kurulu bir oyun ve bu tuhaf konsepti olabilecek en akıcı şekilde işlediğini de söyleyebiliriz. Biz Sam isminde bir taşıyıcı olarak Amerika'yı boydan boya geçerek Kiral Ağ denen bir network üzerinden ahaliyi tekrar bağlamaya çalışıyoruz ve arada dünya ile güzel kızı kurtarma, bebek bakıcılığı gibi olaylarımız olsa da biz ve kargolarımız arasına hiç kimse giremiyor günün sonunda. Ben PS4 için oyunun incelemesini yazarken 98 saat gömmüştüm ve oyunun öyküsü bittikten sonra bile ara ara girip kafa dinlendirmek için kargo taşıdığım olmuştu. Öyle meditasyon etkisi de yaratan enteresan bir yapımdı *Death Stranding* işte ve Kojima'nın MGS V döneminde arşa ulaşan egosunu törpülediği, sadeleştiği oyundu da aynı zamanda. Anlamlı ve sürükleyici öyküsü, müthiş müzik seçimleri ve yürümeyi ana oyun mekaniği olarak önümüze koymasıyla ne kadar övsek az gelir ve muhtemelen uzun bir süre boyunca da böyle cesur başka bir oyun göremeyiz. İşin bir diğer ilginç yanıysa pandemi öncesi çıkan oyunun benzer bir konsepti işleyerek güvenli yerlere saklanmış insanların yalnızlığına odaklanması ve bir ağ yardımıyla tekrar birbirlerine bağlanmalarını konu edinmesiydi. Dolayısıyla bu Director's Cut sayesinde ilk kez oynayacaksanız bize o an anlamsız ya da tuhaf gelen çoğu şeyin artık gündelik yaşamımızda alışıldık olduğunu fark edebilirsiniz ki bu da komple farklı bir oyun deneyimi demek zaten. Yeniden oynamak isteyenler de bu minvalde oyuna









Devam oyunu mu geliyor?

Son dönemde başroldeki Norman Reedus'un da iddialarıyla desteklediği üzere Death Stranding'e bir devam oyunu gelmesi konuşulmuşmuş. Henüz fikir aşamasında olan bu devam oyunu (eğer) gelirse muhtemelen daha gelişmiş ve yavaş yavaş ayaklanmaya başlayan, KV'lere karşı daha korumalı bir uygarlıkla karşılaşırız ve işin yürüme kısmı hissedilir oranda azalır. Ama eğer Amerika dışında bir ülkede geçerse daha farklı bir coğrafyada olmak da iyi hissettirecektir. Şahsen MGS V'te tam potansiyeli kullanılamamış orman mekânlarının yeni neslin gücüyle oynanışa neler katabileceğini hayli merak ediyorum. Ama bu dedikodular muhtemelen dedikodu olarak kalacak çünkü diğer kutumda başka bir bomba gelişmeden söz edeceğim.

Neyse ki Sam "Geldik, yoktunuz" numarası çekmiyor.

daha farklı bakacaklardır kesinlikle. Zaten yapımcılar da yeniden oynayanlar için oyunun başlarında ulaşabildiğimiz fabrikaya hem Maser Gun'ı hem de ortalama güce sahip ekso-skeletonu koymuşlar. Değişmeyen şeyse oyunun giriş faslının bu hızlandırmalara rağmen ağır kalması ve bu düşük temponun yeni başlayanlar için biraz zorlayıcı olacağı. Ama takdir edersiniz ki bu kadar yürümeye dayalı bir oyunda sabretmek önemli.

Yönetmen gol değil diyor

Ama şunu da belirtmek isterim ki bu oyun kesinlikle Sony'nin diğer PS4 özel oyunlarına yapıştırdığı "Director's Cut" nişanını hak etmiyor. Miles Morales'li *Spider-Man*'i de buraya dahil edip *Ghost of Tsushima*'yı da oynamış biri olarak Death Stranding'in rahatlıkla bir yama ile PS4 ve PS5'e entegre edilebileceğini düşünüyorum. Çünkü ne yarım saati biraz aşan yeni hikâye kırıntısı bu ibarenin hakkını verir ne de ilk *Metal Gear Solid*'in VR Mission'larını hatırlatan kısa görevler orijinal sayılır. Yalnızca iki parkurlu ve sadece zamana karşı yarıştığımız yarış pisti falan iyice gülünç zaten ve yeni gelen mancınık, Kiral köprü, yardımcı bot (sizi takipte zorlandığını özellikle belirtmem gerek) ve zıplama rampası gibi özellikler de rahatlıkla bir DLC olarak oyuna eklemlenebilirdi. Ki bu Director's Cut'ın yalnızca PS5'e çıktığını da hesaba katarsak (PS4'ten yükseltmek için diskli versiyon olması şart) Sony'nin sineğin yağını çektiği daha net anlaşılabilir. Kayıt dosyasını aktarmak için normal oyunun tekrar indirilme zorunluluğu da ayrı bir falso. O oyun yamalanıp 4K 60 FPS gayet olabilir -ki özellikle yapılmayıp bu yeni versiyon çıkartılmış. Çünkü girdim baktım PS4 versiyonu halen 30 fps çalışıyor PS5 üstünde ve yüklemeleri de azımsanmayacak kadar uzun (ki oyunu PC'de oynayanlar 60 FPS alıyor rahatlıkla). Bence burada bir yanlış var ama bu





Başka oyunda altın zırh giyince güzel de burada Dolapdere'nin ürkütücü mağaza mankenlerine benzemiş

"Şurayı imzalar mısınız? Adınıza paket var da..."



kişisel yorumum tabii ki. Zaten Kojima da durumun farkında olarak "Oyundan bir şey kestik ve geri koyduk gibi bir durum yok, o yüzden Director's Cut denmesi bence yanlış" diyor. O diyor da Sony'e de para lazım belli ki. *(Kaldı ki yapan isteyince yapıyor. Bkz. God of War ve Horizon'a gelen ücretsiz 60 fps yamaları -Can)*

Kargoculuk artık daha akıcı

Her PS5 versiyonuna yazmaktan yoruldum ama hadi bir daha yazayım, elbette bu oyun da sistemin gücünü misler gibi kullanarak 4K 60 FPS'de akıyor. Yüklemeler kısa ve acısızken artık dağda bağda bastığınız her taşı, nehrin akışını ve silahların tetik hissiyatını alabileceksiniz. Oyun teknik açıdan zaten sanat eseri gibi bir şeydi ve bu yeni versiyonla tepe noktasına ulaşmış kesinlikle. Uzak mesafeler artık daha net çizildiğinden rotanızı haritaya çok bakma gereği duymadan da belirleyebiliyorsunuz. Kozmetik eklentiler de bol miktarda var ama bahsini etmeye değmez açıkçası. Yeni eklenen ve rakibi hayalet avcısı gibi yakalayıp şoklayabildiğiniz Maser Gun'ı ise kullanması zevkli olsa da düşmanlar yine etkisiz açıkçası. Ha, şu var ki yeni eklenen üst zorluk seviyesi mücadeleyi biraz daha çetin hale getiriyor o da hoş bir ayrıntı. Yaklaşık 2 yıl sonra oyuna yeniden girdiğimde en çok üzüldüğüm şeyse el emeği göz nuru büyük emeklerle kurduğum mükemmel teleferik ağımın çoğunlukla yıpranıp yıkıldığını görmek oldu. Oyundaki çok oyunculu sistem sayesinde yaptığımız yapılar diğer oyunculara da görünüyor ve kullanımlarına açılıyor ancak bunun bir handikabı yapının kullanıldıkça eskiyor oluşu idi ki Zaman Yağmurları da işin tuzu biberi oluyordu. Neyse ki yollar sağlamdı da motora atlayıp hallettim yeni içeriği, dağlara mağlara çıkarsa işim



Artan görüş mesafesi oyunun gerçekçiliğini arttırmış



Abi sen kutu işini çok yanlış anlamışsın yaa...



Kojima ve Konami barıştı(mı?)

Birkaç farklı kaynağın doğruladığı bu haber eğer gerçekse bu hem *Silent Hills* projesinin dönüşünü müjdeliyor olabilir hem de yeni nesil için için bir *MGS V Director's Cut* (ki bu ismi sonuna kadar hak eder yaşananlar düşünüldüğünde) gelebilir. Bildiğiniz gibi oyunun kayıp bir bölümü vardı ve Kojima o kısmı tamamlayamadan Konami'den kovulmuş, ismi oyunun kutularından silinmişti. Bu iki olasılık ve Konami'nin gizlice yaptırdığı bir yeni nesil *MGS 3 Remake* projesi de konuşuluyorken heyecanlanmak için çok sebep var gibi. Ama önce adam şu korku oyununu bir yapsın ve rahatlasın Konami, çok da satarsınız, valla bak. Salın adamı yapsın mis gibi.

zordu ama. O teleferik hattını kullanıp da yeni malzeme koymayan diğer oyunculara da buradan selam olsun.

Ölüleri uyandırmayın

İşin özü her ne kadar oyunun en iyi versiyonu bu olsa da önceden bitirenlerin yeniden satın almasını gerektirecek kalibrede yeniliklerle gelmiyor bu Director's Cut. Hani yan eğlence olur olsa olsa bu eklentiler ki kıyametten bitap düşmüş bir dünyada zamana karşı yarışmanın da bir mantığını göremedim ben; üstelik Zaman Yağmurları da yağarken. Talimler de işte 2 saatinizi alsa toplamda 3-4 saatlik yeni içerik var diyebiliriz oyunda. Ha, ama PS4 ve PC'de oynamadıysanız ve merak ediyorsanız gidin alın bütçeniz yetiyorsa. Ama benim öngörüm odur ki bundan fazla uzak olmayan bir zamanda bu oyun indirime girer ve öyle almak daha makul bir seçim olabilir. Onun haricinde batı cephesinde çok da büyük bir yenilik yok açıkçası.



- PS5'in nimetlerini sonuna kadar kullanmış
- Daha akıcı oynanış ve kontroller
- Yeni eklenen Maser Gun eğlenceli
- Kısa öykü parçacığı DS dünyasında ilginç bir yeri aydınlatıyor
- Metal Gear Solid göndermeleri
- Yeni eklenen şarkılar keyifli

—

- Kesinlikle ikinci kez satın almaya değmez
- Yenilikler çok kısa ve az sayıda
- Kayıt dosyası aktarımı için PS4 versiyonunu yükleme zorunluluğu

8



Son Karar

Orijinal oyunu biraz cilalayıp ufak tefek yeniliklerle tekrardan önümüze sürmüşler. Oyunun kalitesineyse hiçbir lafım yok, ilk kez oynayacaklar buyursunlar.

TÜR: Aksiyon/Açık Dünya | **YAPIM:** Kojima Productions | **DAĞITIM:** Sony Interactive Entertainment
DİJİTAL İNDİRME: (PSN) 529 TL | **YAŞ SINIRI:** 18+



FINAL FANTASY IV PIXEL REMASTER

Piksel piksel bir karanlıktan aydınlığa çıkış hikâyesi...

CAN ARABACI

Nedense bu ay Square Enix biraz vites küçültüp üzerimize geçen ayki gibi "üçü bir yerde" Pixel Remaster atmak yerine sadece dördüncü oyunu atmaya karar vermiş. Bir yerde iyi de olmuş doğrusunu isterseniz, zira her ne kadar ilk üç oyun kendi başlarına keyifli senaryolar olsa da dördüncü oyunla birlikte hikâye anlatımı ve karakterler derinleşiyor, daha bir sonraki oyunlardan alıştığımız "Final Fantasy" havasını yakalamaya başlıyoruz artık.

Geçen ayki incelemeleri okuduysanız IV'ün temelinin de öncekilerle aynı olduğunu tahmin ediyorsunuzdur: Yine korkunç bir font (artık alışmaya başladık gerçi) ve nefis şekilde yenilenmiş müzikler tastamam yerinde. Kendi karakterlerimizi yaratmak yerine Cecil adındaki bir Dark Knight'ın yolculuğunu deneyimliyoruz bu sefer ve dediğim gibi önceki oyunlara kıyasla hikâye çok daha yoğun bir şekilde işleniyor. Baron Krallığı'nın Red Wing adlı hava biriminin lideri olarak kralın emriyle kristalleri ele geçirmek için yola koyuluyoruz daha baştan. Çok geçmeden Cecil'in aldığı emirler ve ahlaki pusulasının çatışmasıyla da kendimizi görevimizden men edilmiş, bir nevi sürgüne gönderilmiş buluyoruz. Derken olaylar iyiden iyiye sarpa sarıyor ve bütün bu karmaşanın ardındaki kötü güç olan Golbez'i durdurmak adına çabalamaya başlıyoruz. Hayatınızda oynayıp oynayacağınız en orijinal hikâye değil ancak orijinal oyunun 1991 yılında çıktığı düşünülürse aslında oyunlarda hikâye anlatımı adına önemli bir adım olduğu aşikâr. Bu yolculukta Cecil'in ve yanımıza hikâye gereği katılıp, yer yer de bizi terk eden yol arkadaşlarımızın tamamı kendilerine has sınıflara sahipler. O yüzden öyle Final Fantasy III'te olduğu gibi "Azıcık da Red Mage'lik yapsın şu Monk" diyemiyorsunuz. Ha, arada hikâye gereği sınıf ve yeteneklerinde değişimler olan karakterler de oluyor tabii.

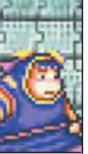
Lakin özellikle başlarda Cecil dışında neredeyse tüm grubun büyücülerden oluşması biraz sıkıntı yaratıyor doğrusu. Önceki oyunların oynanış kalitesini fazlasıyla yükselttiğini söylediğim Auto-Battle özelliği bu yüzden başlarda çok da etkili olamıyor; zira geri planda durmayı tercih eden büyücülerin yapacağı normal saldırıların çoğu ıska geçiyor. E o zaman büyü atsınlar derseniz de MP'leri o aşamada çok sınırlı olduğundan hızla tükeniyor ve sizi yarı yolda bırakıyorlar. Benzer bir şekilde boss dövüşlerinin de genellikle belli fazları ve düz sadece saldırarak geçemeyeceğiniz mekanikleri olması dümeni Auto-Battle'a emanet



Rubicante'yle dövüşürken Shiva çağırmak mantıklı bir fikir olsa da keşke pelerinini açana kadar bekleseymişim... (Pelerini kapalıyken büyülerden can topluyor da)

ATB'ye giriş

Final Fantasy IV ile birlikte çoğunuzun sonraki Final Fantasy oyunlarından da hatırlayacağı ATB (Active Time Battle) sistemine de merhaba diyoruz sonunda. Bilmeyenler için yarı-sıra tabanlı, yarı-gerçek zamanlı olan bu sistemde karakterinizin hızına göre vaziyet alma barı belli bir hızda dolmaya başlıyor; tamamen dolduğunda da aksiyonunuzu yapabiliyorsunuz. Bu sistem sonraki Final Fantasy oyunlarında ve hatta Square'in başka RYO serilerinde bile (Chrono Trigger mesela) kendine yer buldu sonradan. Final Fantasy VII Remake'te de gördüğümüz ATB barların kökenleri buralara kadar dayanıyor yani aslında.





« Kralım dağ yanıyor!



The After Years ve Interlude

Şu anda Final Fantasy IV'ü en "tam" oynayabileceğiniz platform PSP herhalde. Zira 2011'de PSP'ye çıkmış olan "Final Fantasy IV: The Complete Collection" gerçekten de adı gibi tam ve yan hikâyeleri de dahil etmiş pakete. PSP'niz yoksa ya da çoktan emekliye ayrıldıysa The After Years'ı Steam'de de bulmak mümkün; ancak Pixel Remaster'ları bu kadar oynadıktan sonra 3B hâlini görünce bir an yadırgayabilirsiniz. O yüzden FF IV ve The After Years'a birlikte girişmeyi planlıyorsanız dördüncü oyunun da 3B versiyonunu oynamanızı tavsiye ederim.

Ek içerikleri kesip durmasalar daha iyi olacak...

edip kenarda başka şeylerle takılmaya alıştıysanız biraz üzecektir. En azından oyunun diğer sürümlerine kıyasla oynanış ciddi oranda kolaylaşmış ama. Seviye atlamak için gereken tecrübe puanı gereksinimleri bayağı bir azalmış mesela -ki bu çok daha kolay güçlenmeniz ve daha az grind'a ihtiyaç duymanız anlamına geliyor. Zorluk sevenler için bir parça heves kırıcı da olabilir tabii bu; o yüzden kişisel tercihinize göre artı ya da eksi kabul edebilirsiniz.

Gelgelelim, FFIII haricindeki diğer tüm Pixel Remaster'larda olduğu gibi bu oyun da kesilmiş içeriklerden mustarip. Final Fantasy IV: Interlude ve The After Years beklentisi içerisindeyseniz ne yazık ki yine hevesiniz kursağınızda kalacak. Tamam, fan kitlesi tarafından müthiş sevilen bir eklenti de değildi bunlar ama yine de hikâyenin tamamını tecrübe etmek isteyenler açısından önemliydi. Açıkçası fontu da bir kenara bırakalım, Pixel Remaster'larla ilgili en büyük derdim ve şikâyetim bu herhalde. İlk altı oyunun nihai ve en tam sürümleri olması gerekirken böyle önemli parçaları eksik bırakmalarından dolayı "tam" tecrübeyi yaşayamıyorsunuz bir türlü. Ha, buna rağmen oynanmayı hak edecek güçlü ve başarılı sürümler oldukarı da inkâr edilemez tabii… Yine de çok yüksek ihtimalle Final Fantasy V ve VI için de kesilmiş içerikler göreceğimizi bilmek bu iki oyun için duyduğum heyecan ve hevesimi şimdiden törpülüyor doğrusu.

TÜR: Rol Yapma Oyunu | **YAPIM / DAĞITIM:** Square Enix | **DİJİTAL İNDİRME:** 90 TL (Steam)



- Yenilenmiş müzikler kulak pası siliyor
- Oyun kalitesini geliştiren eklentiler enfes
- Hem nostaljik hem de modern bir FF tecrübesi
- Hikâyesi ve anlatımı zamanının ötesinde (30 sene olmuş!)



- The After Years ve Interlude kısımları eksik
- Diğer sürümlerine göre biraz fazla kolay kaçıyor

8



Son Karar

Yastık altında PSP'nizi hâlâ saklamıyorsanız FF IV'ü oynamanın nispeten en iyi yollarından birisi.





Kung Fu Hustle seyredenler atmosfere bayılacak

F.I.S.T. - FORGED IN SHADOW TORCH

Tavşaaan zıp, zıp, zıp! Tavşaaan bam, güm, pat!

EREN ERYÜREKLİ

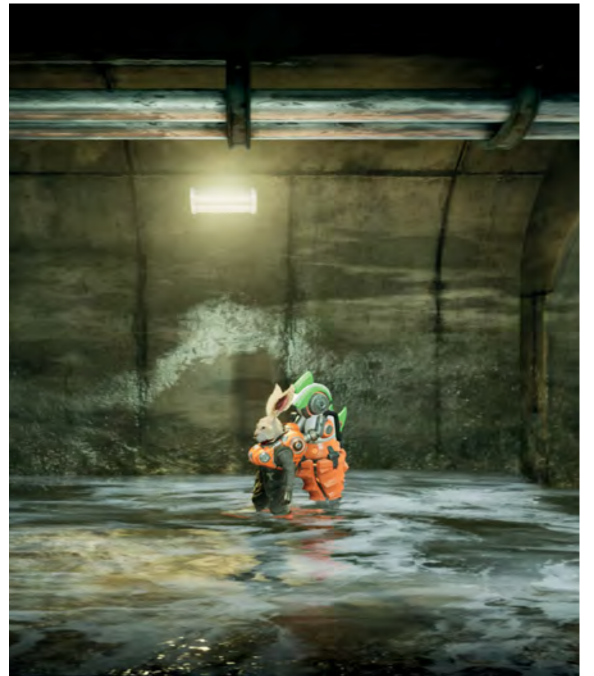
Kişisel olarak oynamaktan en çok zevk aldığım türlerden birisi Metroidvania tarzı oyunlar. Neden? Çünkü karşımda sürüyle düşman, elimde bir sürü yetenek ve en küçük gizli yerine kadar keşfedebileceğim kocaman bir harita var ve yeni beceriler elde ettikçe ortamları köşe bucak dolaşıp daha da güçlenmek inanılmaz zevkli bir his. Türe adını veren *Metroid* ve *Castlevania* serileri yeniden sahneye çıkmaya hazırlanadursun Çin'den çok sürpriz bir oyun çıkageldi ve bu alanda yapılabileceklerin sınırlarını zorlamak konusunda da hayli iddialı kendisi. Onu oynadıktan sonra siz de sıkı bir sol kroşe yemiş gibi olacaksınız.

Dizelle mi çalışıyor şimdi bu motor?

F.I.S.T.'i açtığınızda daha ilk andan itibaren muazzam detaylarla bezenmiş görsel atmosferi sizi oyunun içine alıyor resmen. Unreal motoruyla yaratılmış Dieselpunk dünyası (1. Dünya Savaşı'ndan 1950'lere kadarki dönemin estetiğini benimseyen retrofuturistik görsel akım) ekranın dibine kadar girip oynama isteği uyandırıyor insanda ki bu görselliğin akıcı animasyonlarla da desteklendiğini söylemeliyim. İşte bu hafif kara film havası da taşıyan kirli sokaklarda başlıyor maceramız. Karakterlerimiz insansı özellikleri olan hayvanlar ve özellikle Blacksad okuyanlar benzerliği hemen fark edecektir. Adamımız Rayton da insansı bir tavşan; zamanında mecha tarzı araçlarla Robot Lejyonu'na karşı savaşmış bir gazi ve ortamın tekrardan hareketlenmeye başlamasıyla o da el mecbur mekanik kolunu yeniden kuşanarak Meşale Şehri'nin kurtarıcısı olmaya soyunuyor. Bu hikâye renkli yan karakterler ve keyifli ara sahnelerle süslenmiş, her ne kadar bazı diyaloglar kulak tırmalasa da türde pek rastlamadığımız bir dramatik altyapı kurulup karakterle bağ kurmamız mümkün kılınmış. Çince'ye aşina olsam da Mandarin değil Kanton Çince'si



Bitirici hareketleri yapmak gayet keyifli









Oyun yapımında yeni dönem

Geçen ayın gözleri fal taşı gibi açık bırakan oyunu The Ascent'ten sonra F.I.S.T.'in de bir hayli güzel görünüp, uzun bir oyun süresine sahip olması ve yine 20 kişinin altında bir ekip tarafından hazırlanmış olması sizleri şaşırtmayacaktır herhalde. Oyun motorlarının yeni teknolojiyi daha kolay kullanılabilir ve ulaşılabilir hale sokmasından sonra bağımsız yapımların AAA diye tabir ettiğimiz oyunlara kafa tutacak seviyeye gelmesine fazla bir zaman kalmadı ve oynadığım her yeni yapımla da bu yöne olan kayışı rahatlıkla görebiliyorum artık. Özellikle Çin ve Güney Kore'den batılı hatta Japon akranlarına soğuk terler döktürecek inanılmaz yapımlar geliyor. Unreal Engine 5'in tam çıkmamış haliyle bile yapılanlar baş döndürücü ve yeni nesil konsollar da verdikleri sözleri tutuyor gibiler önümüzdeki 4-5 yıl gerçekten inanılmaz olacak.

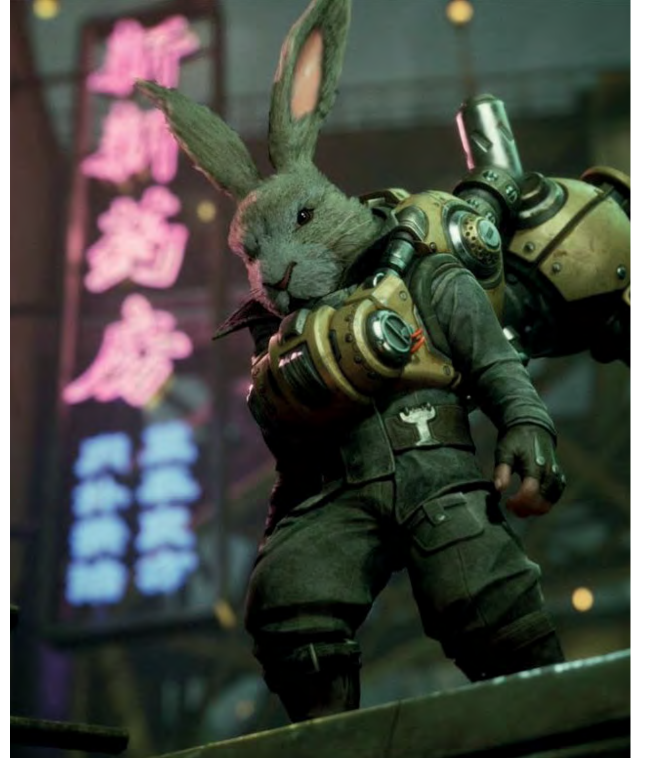
Dieselpunk çok sık görmediğimiz bir tema

kullanılması beni biraz düşürdüğünden İngilizce seslendirmeye geçtim -ki o da gayet iyi. Zaten henüz ilk oyununu yapan bir firma için oyun bayağı iyi ve ekibin deneyimli insanlar tarafından kurulduğu anlaşılıyor. Hani "Evet, işte yeni nesil!" diyebileceğim bu görselliğin içindeki oynanışsa gerçekten çok şık ve iyi yağlanmış bir araba gibi sizi hemen hiç yarı yolda bırakmıyor. Demin bahsettiğim dev mekanik kol ve sonradan açılan iki farklı kol bir sürü amaca hizmet ediyor. Misal normal kolla hem düşmanları teneke yığınına çeviriyorsunuz hem de bazı objeleri tutup taşımanıza yarıyor. Matkap gibi olan kol hem su altında gitmeye (ki oyunda haddinden fazla su altı bölümü var) hem de havada süzülmeye yarıyor. Bu yaklaşım platform ve kavga dövüş bölümleri arasında organik geçişler yaratarak iki eylemi birbirinden koparmadan icra etmemize olanak sağlamış ki kombo esnasında silah geçişleri falan yapıp rakibi hallaç pamuğu gibi atabileceğinizi de hatırlatırım. Özellikle ultra becerikli oyuncuların elinde F.I.S.T. neredeyse bir 3D aksiyon oyunu etkisi yaratacaktır ve bunu 2,5D'de başarması takdire şayan bir başarı. Karşımıza çıkan düşmanlar her ne kadar bol çeşitli olsalar da oyunun azımsanmayacak süresi yüzünden belli ki bazı bosslar tekardan kullanılmak zorunda kalmış. Buna büyük itirazlarım olmasa da daha sıkı bir bölüm dizaynıyla bu sıkıntı hallolabilirdi düşüncesindeyim.

Abi biz neredeyiz?

Bölüm dizaynı demişken oyunun türe has keşif hissi mükemmel. Resmen her bir köşeyi adım adım gezmek istiyor insan ki bu gezmelerin ödülü ya yüksek miktarda para ya da sağlık, enerji veya alet kullanma seviyesi geliştirmesi oluyor. Mekanları %100 oranında açtığınızda da ufak bir ödül alıyorsunuz ayrıca. Bu gezi/ödül sistemi oyunun son Boss'una kadar sizinle olduğundan hemen hiç sıkılma



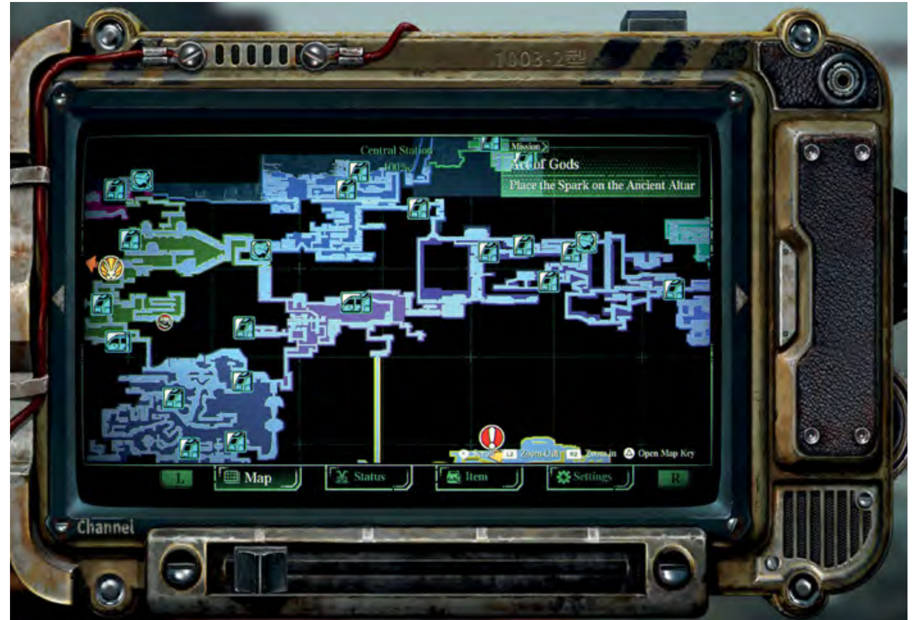


Tavşanları bu kadar sinirli görmeye pek alışık değiliz

dan dolanıyorsunuz fakat şöyle önemli bir sıkıntı var ki oyun geçtiğiniz yerleri geri dolaştırmak konusunda biraz şansını zorluyor maalesef. Bunun sebebi hızlı seyahat noktalarının bölgelere pek de iyi dağılmamış olması. Tazelenme noktaları ne kadar iyi yerlere konumlanmışsa hızlı seyahat noktaları da o kadar alakasız ve can sıkıcı bir sürü dön baba dönelime gerek olacak yerlere konmuş. Yoksa bölümlerin içindeki zorlu platform bulmacaları ve bunların içine yerleştirilmiş daha da zorlu düşmanların konumlandırmaları gayet iyi. Benim bazı yerlerde sinirlerim bozulmadı değil; bozuldu. Birkaç kez de kıl payı ölmekten sebep yanımdaki yastığı yumruklamış olabilirim ama oyun da size gül bahçelerinde bir akşam yürüyüşü vaat etmiyor zaten. Aksine bu çetin ortamda hayatta kalıp gelişebilmek için neredeyse Souls oyunlarına yakın bir mücadele vermeniz gerekiyor. Ama işte dövüş sistemi çok zevkli ve tuş girdileri gayet sağlıklı olduğu için ölseniz de bunun suçunun oyunda değil sizde olduğunu bilip ona göre devam ediyorsunuz yola. İleride açılan bazı yetenekler de sizi daha cüretkâr oynamaya, risk almaya sevk ediyor ayrıca. Hani bazı bölgelerin gereğinden fazla döndürüp dolaştırdığını düşünsem de 30 saate yakın (evet her taraf %100 olmalı) oyun süremde pek sıkıldığımı söyleyemeyeceğim. Zaten oyunun geçtiği ortamların görsel çeşitliliği ve kalitesi o kadar iyi ki bazen durup bir duvardaki posterin detayına, onun asılı olduğu duvarın tekrar etmeyen kaplamalarına ve ışık gölge oyunlarına bakar halde buldum kendimi ve bu özene bezene yaratılmış dünyayı yaratanlara saygı duydum. Yakında gelecek olan diğer Çin yapımı oyunlarda da bu görsel detay seviyesinin yüksekliği göze çarpıyordu zaten, dolayısıyla bunu ilk elden tecrübe etmek bile F.I.S.T.'i başlı başına ilginç bir deneyim haline getiriyor.

Tavşan deliğinin sonu

Yapım hatalarından tam olarak kurtulmuş olmasa da (özellikle ses miksajı kısmında) bu taş gibi, jilet gibi bir Metroidvania olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Benim nacizane önerim oyunu sağla solla biraz uğraşarak ama her yeni yetenek açıldığında sürekli git-gellerle zaman harcamayarak oynamanız. Son boss'tan evvel zaten tüm gezi becerilerine sahip oluyorsunuz ve eksiklerinizi o esnada kapatmak daha verimli olur. Öbür türlü biraz sabrınız sınanır, gerek yok. Başta Playstation'a özel çıkan oyunumuz siz bu satırlara okurken Steam'e de teşrif etmiş olmalı. Daha evvelden oynadığım PC demolarına dayanarak söyleyebilirim ki orta düzey bir makinada bile gayet rahat oynanıyordu tavşanımız, o yüzden içiniz







Yeni neslin bize sunduğu manzaralar cidden enfes



Sanki bir Midgar...



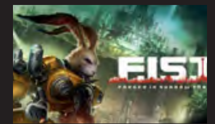


- Grafikler ve sanat tasarımı muazzam
- Hafif Jazz ve geleneksel Çin esintili müzikler
- Stratejik ve çeşitliliği bol dövüşler
- Kurulan Dieselpunk dünya çok çekici



- Hızlı seyahat noktalarına hızlı seyahat edememek
- Yer yer ara sahnelerden sonra oluşan buglar
- Tekrar eden boss savaşları

8.5



Son Karar

F.I.S.T. yumruğunu kelimenin her anlamıyla masaya vurup "ben de varım!" diyor er meydanında ve oyun piyasasında Çin'in yükselişini müjdeliyor.

Çin mitlerinde tavşanın yeri

Her ne kadar F.I.S.T.'in öyküsü daha karanlık ve mitolojiden uzak gözükse de içerdiği karakterler Çin mitleri ve astrolojisindeki hayvan tanımlarına yakın özellikler içeriyor. Örneğin kahramanımız Rayton bir tavşan ve fedakârlık, özveri ve disiplin gibi karakteristikleri taşıyor. Çin astrolojisinde tavşan yılında doğanların ince ruhlu, hassas ve latif insanlar olduğu ama eleştiriyi pek kaldıramadıkları yazar -ki Rayton'ın da oyun boyunca geçmişin yaralarını saramadığını ve ona laf edenlerden pek de hazzetmediğini görüyoruz bolca.

Çin'in oyun piyasasındaki yükselişi kayda değer!

rahat olsun optimizasyon gıcır. PS5 sahipleriyse Dual Sense'in etkin bir şekilde kullanıldığını hissedeceklerdir oyunun ilk anlarından itibaren. Onun haricinde sağda solda bolca gönderme yakalamanız da mümkün, ekip Metroidvania'yı oluşturan etmenlere hem şık saygı duruşları yapmış hem de o özelliklerin modern oyunlarda halen çalışabildiğini göstermiş. Yani toplamda baktığımızda son 5-6 yıl içinde çıkan en kaliteli Metroidvania'lardan biriyle karşı karşıyayız diyebilirim. Ben oynarken şaşırdım, yer yer sinirlendim ama çok keyif aldım. Siz de kendinizi bu bol sürprizli paketten mahrum bırakmayın sevgili Oyungezerler.

TÜR: Aksiyon/Platform | **YAPIM:** Shangai Hode Information Technology, TiGames | **DAĞITIM:** BiliBili
DİJİTAL İNDİRME: 260 TL (PSN) 160 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 7+



THE ARTFUL ESCAPE

O zaman dans! Renk!

ANTON SEMCHENKO

Yaratıcı oyun, çılgın karakter ve çevre tasarımları, renkli dünyalar dersem aklınıza ne gelir? Muhtemelen *Psychonauts* ve Tim Schafer'ın diğer oyunları. Peki Tim Schafer'ı alıp yemeğine bir ay boyunca yasallığı tartışılabilecek maddeleri bol bol karıştırıp, sonra da Picasso temalı bir eğlence parkına kapatsak ortaya nasıl bir şey çıkar, hiç merak ettiniz mi? O halde *The Artful Escape*'e bir göz atın. Kendisi bu spesifik soruya bir cevap olarak geliştirilmiş adeta!

İlk *Life is Strange* oyununu oynamışsanız Chloe ve Max'in sabah yatakta uzandıkları sahneyi hatırlarsınız. Hatırlamıyorsanız kısa bir özet geçeyim. Yıllardır ayrı kaldığınız çocukluk arkadaşınızla şans eseri tekrar bir araya gelmiş ve eski günlerdeki gibi eğlenmişsinizdir. Adeta zamanda yolculuk yapmış ve en mutlu anınıza dönmüşsünüzdür. Sabah güneşi, kuşların sesleri, aklınızda çalan çok sevdiğiniz o sakin parça ve huzur. Asla bitmesini istemediğiniz bir sahne kısaca. O anda hissettiklerinizi bir düşünün. İşte *The Artful Escape*'in geliştiricileri oyun boyunca aynen böyle hissetmenizi istemişler. Bana sorarsanız becermişler de.

Oyunun pozitif enerjisi ana menüdeki müziği ve renkli manzarasıyla sizi anında içine çekiyor. Yeni oyun dediğimizde kamera ormanların içinden süzülerek uçurum kenarında gitarı ile oturan bir gence odaklanıyor. Arkadaşın canı biraz sıkkın ama oyun bunu bize yine çok pozitif bir şekilde aktarıyor.

-Hop buradayım! -Tamam da niye oradasın?

Bu arkadaşın ismi Francis Vendetti. Efsane country müzisyeni (Amerikan folk müziği, kantri diye okunuyor) Johnson Vendetti'nin yeğeni. Yaşadığı kasabanın ana geçim kaynağı Johnson Vendetti turizmi. Dolayısı ile bu ufak kasabanın Francis'ten beklediği amcasının izinden gidip benzer şekilde efsane bir country müzisyeni olması. Francis ise iyi bir müzisyen olsa da country müziği yapmak yerine bilim kurgu hikayelerinden esinlenmiş sololar atarak rock konserleri vermek istiyor. *(Arjen Lucassen yani? -Can)*

Derken bir anda kendimizi çılgın bir uzay istasyonunda evreni turlarken buluyoruz. Francis oyun boyunca birbirinden yaratıcı yaratıklara konserler verip

Reçel

Oyun geliştirmeyle ilgileniyorsanız Game Jam terimini duymuşsunuzdur. Genelde 48 saat ile sınırlı oyun geliştirme maratonlarıdır bunlar. Amaç verilen sürede ve temada bir oyun geliştirmek. Game Jam terimi caz sanatçıların bir araya gelip plansız programsız, rastgele müzik yapmaya çalıştıkları "jam session"lardan gelir. The Artful Escape'te de bu konsept ile bolca karşılaşıyoruz. Zira oyun boyunca verdiğimiz konserler hep jam konserleri. Hatta oyunun tamamı benzer bir şekilde tasarlanmış gibi görünüyor. Geliştiriciler bir araya gelmiş, akıllarına ne kadar yaratıcı tasarım gelmişse hepsini arka arkaya eklemişler gibi.



Bundan daha güzel bir Lena Headey portresi varsa da ben görmedim!



Sanat sanatçı içindir

Oyundaki karakterlerden Lightman bir *noktada "Sanatçının işi insanlara istediklerini değil, hayal dahi edemediklerini sunmaktır"* diye bir laf ediyor. Bu söz geliştiricinin mottosuymuş gibi görünüyor. Ancak burada geliştiriciyi değil, yayıncıyı yani Annapurna Interactive'i takdir etmek istiyorum. İnsanlara istediklerini bilmedikleri bir ürünü, hele ki bir oyunu nasıl satabilirsin ki? Her yayıncı böyle bir risk almaz.



onları eğlendirmeye çalışırken bir yandan da kendisini arıyor. Böyle uzaktan bakınca *The Artful Escape* rastgele olaylar ve mekanlar silsilesi gibi görünse de oynarken bu gariplikler anlamlı bir bütün oluşturmaya başlıyor. Aynı bir Picasso tablosu gibi.

Ekran görüntülerine bakarsanız görsellerinden de bu havayı alabilirsiniz. Saykodelik manzaralar, rastgele şekiller kullanarak tasarlanmış yaratıklar derken neredeyse her sahne sürreal bir resim tablosunu andırıyor.

Uçan sololar

Geliştiriciler görsel tarzın aksine oynanışı epey basit tutmuş. Sağa sola yürüyor, basit engelleri aşmak için zıplıyor ve solo atarken doğru sıra ile tuşlara basmaya çalışıyoruz. Geliştiriciler neye odaklanmak istediklerini, oyuncuya yaşatmak istedikleri tecrübenin farkında oldukları için böyle bir seçim yapmışlar. Oyun boyunca ölmek, kaybetmek, becerememek gibi dertlerimiz olmuyor. Sadece pozitif duygulara yoğunlaşıp umut dolu yolculuğumuza devam ediyoruz. Olur da dipsiz bir kuyuya düşerseniz oyun sizi biraz geriye atıyor, o kadar. Konserler esnasında doğru tuşa basmazsanız da son notalar tekrarlanıyor ve bir daha deniyorsunuz.

Ana mekaniklerin yanı sıra diyaloglarda da birtakım seçimler yapabiliyoruz. Hatta oyundaki en önemli mekaniğin bu seçimler olduğunu söyleyebilirim. Seçimlerimiz ile Francis'in sahne kişiliğini oluşturuyoruz. Bu seçimler hikâyeyi etkilemiyor tabii. Sadece Francis'in kendisini tanıtırken söylediği şeyler değişiyor. Ancak bu ufak ayrıntı oyunun temasına o kadar güzel oturmuş ki sonunda siz de kişisel bir yolculun sonuna gelmiş ve hayalinizdeki sahne kişiliğini oluşturmuş gibi hissediyorsunuz.

Görselleri bu kadar çok övmüşken seslendirmelere değinmemek olmaz. The Artful Escape'in ses sanatçıları kadrosu Lena Headey (Cersei – Game of Thrones), Mark Strong (Merlin – Kingsman), Jason Schwartzman (Gideon – Scott Pilgrim) gibi tanıdık isimlerden oluşuyor. Görece az tanınan ses sanatçıları da süper bir iş çıkarmışlar. Normalde "Ne gerek vardı ünlü sanatçılara bu kadar çok para vermeye. Hollywood oyuncularını sesleri ile tanımıyoruz ve bu oyunda tiplerini görmüyoruz!" derdim. Mesela geçen ay çıkan *Twelve Minutes* için tam olarak öyle düşünüyorum. Ama bu oyunda sanki geliştiriciler yapmak istedikleri her şeyi yapmış, ellerinde kullanabilecekleri fazladan bütçe kalmış ve o yüzden ünlü isimlerle çalışmaya karar vermişler gibi hissettim. Keşke o kaynakları şuraya harcasaymışsınız diyeceğim bir yer yok yani.

Bu kadar övdün oyunu, hiç mi kusuru yok? Ufak tefek bir iki teknik problem ile karşılaştım, evet. Bir iki noktada karakterin sesi çıkmadı ve sonlara doğru ara ara kastı oyun. Oyunu İngilizce bitirdim ama Türkçe dil seçeneği de vardı. Başını açıp biraz da Türkçe oynadım. Çeviri çok hoşuma gitmedi, aynı film çevirileri gibi olmuş. Hani şu *"Lanet olsun sana dostum, çünkü sen de annene lanet etmiştin!"* şeklindeki çeviriler var ya, onları hatırlattı. Öte yandan oyunda mis gibi Türkçe var; adamlar düşünmüş, koymuş daha ne olsun diyesim geliyor. Ufak bağımsız oyunlar bir kenara AAA oyunlarda dahi her zaman gördüğümüz bir şey değil Türkçe dil opsiyonu. Onun haricinde eleştirebileceğim çok fazla bir noktası yok açıkçası.

Bağımsız oyunlardaki kötü ve karanlık bir dünyada sıkışıp kalmış masum çocuk temalarından sıkılmışsanız, daha pozitif mesajları ve havası olan bir şeyler oynamak istiyorsanız *The Artful Escape*'i kaçırmayın. Üstelik Game Pass ile hemen şimdi oynayabilirsiniz. Türkçe dil desteği de var. Daha ne olsun? Oynamamak için bir bahaneniz yok bence.


Özgürlüğü ile öne çıkan oyunda birazcık faşizme, totaliter rejimlere laf sokmazsak olmaz.

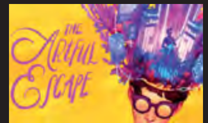
+

- Şahane saykodelik görseller
- Muhteşem seslendirmeler
- Güzel hikâye
- Türkçe altyazı

–

- Bir iki yerde karakterlerin sesi çıkmadı
- Sonlara doğru bir iki bölümde kasıyor

9



Son Karar

İçiniz sıkılmışsa ve kendinizi çok yormadan güzel ve pozitif bir deneyim arıyorsanız kaçırmayın

TÜR: Platform | **YAPIM:** Beethoven & Dinosaur | **DAĞITIM:** Annapurna Interactive
DİJİTAL İNDİRME: Steam (56 TL), Microsoft Store (56 TL, Game Pass) | **YAŞ SINIRI:** 12+

DIABLO II
RESURRECTED™

CAN ARABACI

ŞU SON PINDLE RUN'I DA YAPAYIM, VALLAHİ BİTİRİCEM YAZIYI...

"Ve bir zamanlar yenilmiş olan habis yeniden doğacak! İnsan suretiyle gizlenmiş olarak masumların arasında yürüyecek ve Dehşet bu topraklar üzerinde yürüyen herkesi tüketecek! Semalar ateş yağdıracak ve denizlerde oluk oluk kan akacak! Erdemliler şeytanilerin karşısında düşmeli ve bütün yaratılış Cehennem'in yanan sancakları karşısında titremeli!"

Of. Ben bunun böyle olacağını biliyordum ya. En son sanırım Hollanda'ya ilk taşındığımızda, evin interneti bağlanana kadar "Offline olarak oynayabileceğim ne var?" diye bakınırken bilgisayarımda zaten sürekli yüklü duran Diablo 2'ye tıklayıp "Ee, biraz takılayım internet bağlanana kadar" demiştim. Sonra baktım internet bağlanalı iki hafta olmuş, ben hâlâ Unique peşinde koşuyorum, rune düşürmeye kasıyorum… Al işte, yine aynı şey oldu. Diablo 2 Resurrected ayın 23'ünde çıkışını yaptı. Ben bu yazıya neyse ki Hell'de artık dayak yemeye başladığım için mecburi giriş yapıyorum. Gerçi oturup Pala ya da Sorc kassam, oradan da birk—HAYIR. Yazının ve derginin bitmesi lazım önce!

Ne yalan söyleyeyim, Diablo II Resurrected için çok karışık duygular içerisindeyim ama sandığınız sebepten değil. Bir yanım kariyerimin başlangıcını sağlamış ve hayatımda müthiş özel bir yeri olan oyuna methiyeler düzmek istiyor, diğer yanımsa Blizzard'ın geçtiğimiz aylardaki derginin kapağına da taşıdığımız fiyaskosunun etkisiyle sessiz kalmak, firmanın ensesi kalın yönetim kadrosunun ekmeğine yağ sürmemek istiyor. Ne yapsam diye uzun uzun düşündükten sonra en doğrusunun kararı sizin ellerinize bırakmak olacağına karar verdim; ben kendi tecrübemi size olduğu gibi aktarayım, ondan sonra ne yapılması gerektiğine siz kendi vicdanınıza göre karar verirsiniz.

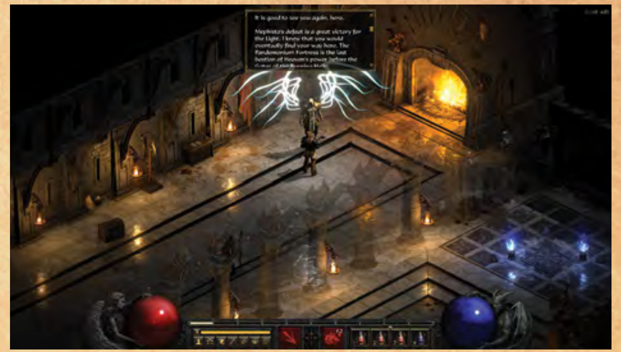


O portaldan geçtikten sonra bir daha hiçbir şey aynı olmayacak...

21 YIL ÖNCESİNE YOLCULUK!







Tyrael'ın kanatlar yine pek şekil...

Diablo II: Resurrected, her şeyiyle bildiğiniz Diablo II. Eğer 21 sene önceki halini çok sevdiyseniz buna yine bayılacaksınız; yok, o zaman sizi açmadıysa muhtemelen fikriniz şimdi de pek değişmeyecektir. En baştan bunu aradan çıkartayım bir kere. Ama en azından bardağın hangi tarafına bakıyor olursanız olun, suyun berrak ve temiz olduğunu bilmek güzel. Warcraft III Reforged faciasında olduğu gibi suyu bulandıran ve hem eskisini hem de yenisini kursağınızda bırakacak toksik atıklar söz konusu değil bu sefer. Tam aksine, yapımcılar orijinal oyuna öyle sadık kalmışlar ki akıllarına gelen ve yapabilecekleri eklemelerin tamamına bile "Önce bir olduğu haliyle, özüne sadık çıkartalım da sonrasında bakarız" mantalitesiyle yaklaşmışlar.

"Her şeyiyle aynı Diablo II" diyorum ama aslında bu şekilde söyleyince mevzu fazla basit kalıyor. Evet, teknik olarak gördüğümüz bütün o nefis, yeni görselliğin altında çalışan şey direkt *Lord of Destruction 1.14d*'nin ta kendisi; yaratıkların vurduğu hasardan tutun da hangi ekipmanın kaç binde bir düşme ihtimali olduğuna kadar. Hatta o kadar aynı ki, tutup da daha önceden kastığınız emektar Offline karakterlerinizi getirip Resurrected'da aynen kullanmaya başlayabiliyorsunuz! (Takdir edersiniz ki Online modda oynayamıyorsunuz ama bu karakterle) Gördüğünüz her şey aynı zamanda yepyeni bir oyun motorunun süzgecinden geçiyor size ulaşırken. Bu sayede de bir süre sonra "Ee, bu zaten böyleydi ya" hissiyatına kapılıyorsunuz -ta ki G tuşuna basıp Legacy moda geçene kadar. Öhöm, o kadar da öyle değilmiş ya aslında… Ama zaten "Remaster" bir oyunun başarılı olduğunun göstergesi bu değil midir? Toz pembe nostalji gözlüklerinizi taktığınızda hatırladığınız halini gözünüzün önünde gerçekten canlandırabilmek kolay bir iş değil ne de olsa.



BEN BAĞIMLI DEĞİLİM... SENSİN BAĞIMLI!

Temelinde aynı oyun ama arada minik minik, zekice dokunuşlar da yapılmış. Yerden altınları otomatik toplamak olsun, Shift'e basılı tutarak iki ekipmanı yan yana karşılaştırmak olsun, hatta karakterleriniz arasında paylaşımlı ortak Stash falan olsun hep daha genele hitap eden ve oyun tecrübesini şüphesiz ki olumlu etkileyen değişiklikler. Ama bunlara ek olarak daha eski kurtların hatırlayıp takdir edeceği bazı şeyler de var: Mesela eskiden hızlı Pindleskin kesmek için Act V'teki Halls of Pain Waypoint'ini açmazdı kimse, böylece Anya'nın dibindeki portal hep açık kalırdı. Artık gönül rahatlığıyla Waypoint'i alabilirsiniz çünkü portal hep açık kalıyor. Ya da mesela Cow Level'a girdiğinizde The Cow King'i özellikle herkes atlatmaya çalışırdı çünkü kestiniz mi o zorlukta bir daha Cow Level'a giriş yapamazdınız; yine benzer şekilde artık The Cow King'i kesmeniz tekrar girişinizi de etkilemiyor. Bunların bile ötesinde Ladder modunda oynamayı tercih etmeyen herkesin hayali olan bazı güçlü Runeword'ler ve end-game etkinliklerinin de herkes için ulaşılabilir olması var ki bence gerekli bir değişiklikti artık bunca yıldan sonra.

Her şey iyi güzel ancak şöyle de bir gerçek var: Diablo II her ne kadar zamanının çok ötesinde bir oyun olsa da artık çağ dışı kalmış birçok özelliğe de sahip. Tamam, kendinizi kaptırıp oynarken Diablo III'ün özellikle de ekipman sistemi konusunda ıskaladığı onlarca şeye bakıp "Ah işte ya, bu iş böyle yapılır" derken buluyorsunuz kendinizi ama bir yandan da Stamina bar veya stat dağıtımının aslında end-game'de sırf Vitality üzerine dönüyor olması gibi saçma sorunları var oyunun hâlâ. Bunlara hiç dokunmadan çıkartmış olmaları da bu modası geçmiş kısımlara göğüs germek için gerçekten büyük bir Diablo sevgisine sahip olmanızı gerektiriyor. Zaten bildiğiniz ve gördüğünüz üzere bende o sevgi mevcut, o yüzden bunca yıl sonra bile "BAAL RUN!!!" diye heyecanla soluğu en yakın lobide alabiliyorum ama bunun herkes için bu şekilde olmayacağının da farkındayım. O yüzden işin "puan" kısmına çok da takılmayın. Bu puan benim gibi Diablo II'ye hayatlarının ciddi bir kısmını adamış ve bundan büyük keyif almış olanlar için verilmiş bir not; eğer oyunun antika tasarımlarına katlanamayacağınızı düşünüyor ya da "Ben zaten Diablo III'ü falan da sevmemiştim" diyorsanız gönül rahatlığıyla o notu daha aşağıya çekebilirsiniz. Ama benim tavsiyem siz diğer OGZ yazarlarının buralara yayılmış olan görüşlerine de bir göz atın yine.

BAŞLANGIÇ SEVİYE REHBER

- Mercenary'nizin portresine her seferinde iksir taşımak yerine Shift'e basılı tutarsanız kemerinizdeki iksirleri kullanmasını sağlayabilirsiniz.
- Özellikle boss'ların bulunduğu odalara girmeden önce bir Town Portal açmak sizi çıplak ve uzuuun koşulardan kurtaracaktır.
- Koşarken defansınızın sıfıra indiğini unutmayın. Özellikle yakın dövüşe giren sınıflar için R'ye basarak yürümeye dönmek ve o şekilde dövüşmek çok daha mühim hale geliyor.
- Gereksiz gibi gözükse de özellikle başlarda Stamina çok hızlı tükendiği için yanınızda birkaç tane Stamina iksiri bulundurmak sizi yürümek zorunda kalmaktan kurtaracaktır.
- Andariel başınızı ağrıtıyorsa Antidote, Duriel karın ağrısı yapıyorsa Thawing Potion stoklayıp kullanın. Sizi zehir ve donma efektlerinden kurtarmanın yanında resistanslarınıza da kısa süreliğine bonus veriyorlar.
- Kemerinize asmak için iksir alırken ya da Town Portal ve Identify stoklarınızı doldururken alışveriş sırasında Shift'e basılı tutarsanız oyun stoklarınızı sonuna kadar dolduracaktır. (Tome of TP ve Identify'ı 20'leyecektir mesela)
- Kalabalık gruplara kafadan dalmak çoğunlukla ölümünüzle sonuçlanacaktır. Düşmanları tek tek ya da küçük gruplar halinde üzerinize çekmeye çalışın.
- Charm, Gem, Jewel, Rune'leri her seferinde mutlaka toplamaya bakın. Aynı zamanda soketli (gri) eşyaları da kontrol etmekte fayda var. 2 ve daha fazla sokete sahip güzel ekipmanları daha sonra Runeword yapmak için Stash'te saklayın.



Eğer 99 olmaya kasma niyetiniz varsa bu sahneyi de bol bol göreceksiniz!



ORTA SEVİYE REHBER

Çoğunluk Diablo III'te Paragon seviyeleri öncesi "Diablo II'deki gibi stat dağıtmaca olsa" diye kendini yırtsa da aranızdaki gedikli Diablo'cuların gayet iyi bildiği üzere Diablo II'de stat dağılımı dediğimiz şey aslında tüm sınıflar için aynıdır: Zırh ve silahları kullanabilecek kadar STR ve DEX, ENERGY'ye dokunmayı aklınızdan bile geçirmeyin ve kalanı da hep VIT. Özellikle Nightmare ve Hell'de hayatta kalmak iyice zorlaştığından Diablo 2'nin felsefesi de "Önce hayatta kal" üzerine yoğunlaşır.

Mavi yani Magical eşyaları kullanmaktan çekinmeyin. Daha az sayıda özellik taşısalar da bu özelliklerin nümerik değerlerinin atanabileceği aralık diğer türden eşyalardan fazla. O yüzden şanslıysanız tam da maksimum değerlerinde ve işinize yarayacak özelliklerle düşmüş bir Magical eşya elinizdeki çoğu Rare'a taş çıkartabilir.

Rün farmlamak için en ideal yerlerden birisi Act 1'deki The Countess'tir. Her kesişinizde dört taneye kadar rün atar ve Normal zorlukta Ral, Nightmare'de Ko, Hell'de ise Lo'ya kadar düşürebilir. Ayrıca gem, ring düşürmek ve level atlamak için de idealdir.

Chat ekranını açıp "/players 8" yazarsanız oyunda 8 oyunun zorluğu 8 oyuncu varmış gibi değişecektir. Bu sayede aldığınız tecrübe puanı ve düşen loot miktarı da arttığından eğer o zorluğu taşıyabiliyorsanız ideal bir kasma yöntemidir. Eğer 8 zor geldiyse başka bir rakam da girebilirsiniz tabii.

Üzerinde +Skill bulunmayan Wand, Scepter, Orb ve Staff'ları Stash'e atın. İlerleyen Act'larda Horadric Cube'e herhangi üç chipped gem'le birlikte koyup özelliklerini baştan yarattırırsanız çok işinize yarayabilecek ya da çok güzel para edebilecek eşyalar çıkartabilirsiniz. Üzerinde +Skill bulunan ve işinize yaramayan eşyaları direkt alıp satmayı da ihmal etmeyin; başlarda güzel para getiriyor.

Soketli eşyaları kesinlikle yabana atmayın, Stash'e atın. Üzerlerinde özellik olmadığı için acemi oyuncular tarafından tercih edilmeseler de en baştan işinize yarayabilecek olanları kenarda tutarsanız daha sonra bunlardan güzel Runeword yapma şansınız olur.

Gem Shrine'a denk gelirseniz mümkün olduğunca Perfect Topaz'a doğru gitmeye çalışın. Magic Find özelliğine bonus verdiğinden eşya farmlama ekipmanlarınızda çok iş yapıyorlar.

Oyun size bunu özellikle açıklamıyor olsa da giydiğiniz zırhın türü karakterinizi yavaşlatabiliyor. Bu yüzden Runeword yapmaya niyetlendiğinizde Studded Leather, Breastplate, Light Plate gibi "Light" olarak geçen zırhlardan tercih etmeye çalışın.

Nightmare ve Hell zorlukları için Resistance kasmak çok önemlidir; çünkü Nightmare'de bütün Resistance değerlerinize -40, Hell'deyse -100 alırsınız. Başlangıç için Ancient's Pledge veya Rhyme gibi Runeword'ler, Resistance veren charmlar güzel iş görür.

Eğer Den of Evil görevinin üç zorluktaki halinden gelen Stat/Skill reseti harcadıysanız karakterinizi resetleyebileceğiniz bir yöntem daha var: Token of Absolution. Bunun için Hell zorluğunda Act bosslarından bazı eşyalar düşürmelisiniz. Bunlar Twisted Essence of Suffering (Andariel ve Duriel), Charged Essence of Hatred (Mephisto), Burning Essence of Terror (Diablo), Festering Essence of Destruction (Baal). Bu dört esansı Horadric Cube'ün içine atıp pembeleşinceye kadar kavurursanız Token'ınıza kavuşabilirsiniz.

İLERİ SEVİYE REHBER

"Nightmare'de herkesi ne güzel dövdüm, kimse önümde duramaz" gazına gelmeyin. Hell'e geçmeden önce oturup gear kasın, Resistance ayarlayın. Yoksa daha Den of Evil'a giremeden ışık hızıyla patates olmanız işten bile değil. Önce bir Nightmare'de farm yapmak şart.

Mercenary'lerinize yapacağınız Runeword'ler için Ethereal eşyaları tercih etmeye çalışın. Zira Ethereal eşyalar tamir edilemez olduğu için üzerlerindeki özellikler normalden daha yüksektir ancak Mercenary'leriniz kullanırken Durability azalmadığı için… o ekipmanı siz çıkartana kadar kullanmaya devam ederler.

Güzel ve yüksek seviyeli Ethereal'lar için soketleme Horadric Cube tarifini kullanın. Alternatif olarak Larzuk'un görev ödülünü de Runeword planlarınıza göre sonraya saklamak isteyebilirsiniz.

Özellikle yakın dövüşe giren karakterler için "Cannot Be Frozen" özelliğine sahip bir eşya hayat kurtarır. Eğer bir türlü düşüremiyorsanız 2 soketli bir kalkana yapacağınız Rhyme (Shael + Eth) runeword'ü sizi uzun süre idare edecektir.

Çoğu sınıf ve build için Act 2 Mercenary'lerinin Aura'ları müthiş faydalıdır. Bu yüzden oynayış stilinize bağlı olarak ofansif ya da defansif bir Act 2 Mercenary kiralamak isteyebilirsiniz.

Crushing Blow, boss'lar ve yüksek HP'li moblara karşı en çok işe yarayacak özelliklerden biridir. CB vurduğunuz zaman normal yaratıklara HP'lerinin %25'i kadar Champion, Unique ve Boss'lara karşıysa %12'si kadar hasar verirsiniz.

Eğer üşenmezseniz bossların canını azalttıktan sonra Magic Find (MF) yüklü ekipmanınıza geçerek son vuruşu o ekipmanlarla yapabilirsiniz. Böylece daha yüksek seviyeli rune ve eşyaları düşürme şansınız olur. Genellikle 250'den sonrası MF'nin artışı ciddi şekilde yavaşlar, ona da dikkat edin.

MF ile ekipman kasmak için ideal bazı lokasyonlar: **Andariel** *(Act I: Catacombs Level 3 - NM/Hell)*, **Mephisto** *(Act III: Durance of Hate Level 3 - NM/Hell)*, **The Countess** (Özellikle rune'ler için; *Act I: The Forgotten Tower - NM/Hell)*, **Pindleskin** *(Act V: Nihlathak's Temple - Hell)*, **Shenk the Overseer** *(Act V: Bloody Foothills - Hell)*, **Nihlathak** (Rune ve keyler için; *Act V: Halls of Vaught - Hell)*, **Chaos Sanctuary** (Level ve item kasmak için; *Act IV: River of Flame - NM/Hell)*, **The Secret Cow Level** (NM/Hell), **Baal** (Level ve item kasmak için; *Act V: Throne of Destruction - NM/Hell)*

Herhangi bir zorlukta Andariel'i öldürür öldürmez portaldan geçip Warriv'le konuşarak Act II'ye geçerseniz Andariel'i her öldürüşünüzde "ilk öldürme" bonus loot şansını sürekli aktif kılabilirsiniz. (D2R'de hâlâ çalışıyor!)

Aşağı yukarı çoğu karakterde önemli olan ve ekipmanlarda özellikle aramak isteyeceğiniz bazı özellikler (bu özelliklere sahip Charm'lara ekstra sevgi gösterin): +All Skills, Faster Cast Rate (büyü yapan sınıflar için), +Increased Attack Speed (yakın dövüş sınıfları için), Crushing Blow,+All Resistance, +Min/Max Damage, +Attack Rating, +Faster Walk/Run Speed, +Faster Hit Recovery (yakın dövüş sınıfları için)

Özellikle Uber Tristram ve Uber Diablo gibi etkinlikler için "Prevent Monster Heal" özelliğine sahip bir eşya neredeyse şart; aklınızda olsun.

Gheed's Fortune (Unique Charm) ve Edge (Menzilli silaha: TırTalAmn) kullanarak vendor fiyatlarını %30 düşürebilirsiniz. İşin asıl güzel yanıysa bu taktiğin Gamble fiyatlarına da yansıyor olması!

Normalde diğer eşyaların ulaşamadığı kadar yüksek değerlere ulaşan "Crafted" eşyalara mutlaka göz gezdirin. Genellikle Perfect Gem + Jewel + Rune + Magic Item kombosuyla yapılan bu eşyalar hakkında detaya girmeye yerimiz yetmez, o yüzden şuraya göz atmak isteyebilirsiniz: https://d2.maxroll.gg/items/crafted-items







HORADRIM USTA'NIN TARİFLERİ

Horadric Cube başta sadece üç beş şeyi dönüştürüyor diye bakıyorsanız çok yanılıyorsunuz. Aslında yapabileceğiniz şeyler 3 tane aynı gem ya da rune'ü birleştirip bir üst seviyeye taşımaktan çok daha fazla. Oyun içinde geçmediğinden şuracığa belli başlı, önemli tariflerden birkaç tane bırakayım istedim. Sıcak servis ediniz; afiyet olsun!

"NORMAL" SİLAHI SOKETLEME:
Ral + Amn + Perfect Amethyst + Silah

EKİPMANLARI TAMİR VE ŞARJ ETME:
Ort Rune + Herhangi bir Chipped Gem

SOKETLERİ BOŞALTMA:
Hel Rune + Town Portal Scroll (gemler/rünler yok olur)

KESİNLİKLE VAR OLMAYAN (!) "GİZLİ İNEK BÖLÜMÜ":
Wirt's Leg (Tristram) + Tome of Town Portal

"NORMAL" ZIRHI SOKETLEME:
Tal + Thul + Perfect Topaz + Zırh

"NORMAL" MİĞFERİ SOKETLEME:
Ral + Thul + Perfect Sapphire + Miğfer

"NORMAL" KALKANI SOKETLEME:
Tal + Amn + Perfect Ruby + Kalkan

NORMAL UNIQUE SİLAHI EXCEPTIONAL'A ÇEVİRME:
Ral + Sol + Perfect Emerald + Silah

NORMAL UNİQUE ZIRHI EXCEPTİONAL'A ÇEVİRME:
Tal + Shael + Perfect Diamond + Zırh

PRISMATIC AMULET (ALL RESİSTANCES +16-20):
6 Perfect Gem (Her türden birer tane) + 1 Magic Amulet

EŞYANIN STATLARINI YENİDEN YARATMAK:
Herhangi 3 Perfect Gem + 1 Magical (özellikle charm'ları rerollamak için)



NEDİR BU RUNEWORD MEVZUSU?

Lord of Destruction ek paketiyle birlikte hayatımıza giren Rune ve Runeword sistemi, Diablo II End-Game'inin de kalbini oluşturuyor diyebiliriz. Özetle soketli eşyalara takabildiğiniz rünler kendi başlarına da bazı güzel bonuslar sunuyor. Mesela Eth Rune'ünü silaha takarsanız hedefin defansını -25% azaltıyor; zırh ya da kalkana takarsanız Mana geri kazanımını %15 arttırıyor. Hiç fena değil, ha? Ama durun, çünkü bu Rune'lerin asıl olayı belli bir sırayla, belli sayıda sokete sahip ekipmanlara takıldığında çıkıyor. Mesela herhangi iki soketli bir zırha önce Tal, sonra Eth takarsanız "Stealth" Runeword'ünü yapmış oluyorsunuz. Böylece Tal (Posion Resist +30%) ve Eth (Regenerate Mana 15%) runelerinin kendi etkilerine ek olarak Magic Damage Reduced by 3, +6 Dexterity, +15 Maximum Stamina, %25 Faster Run/Walk, %25 Faster Hit Recovery eklenmiş nurtopu gibi bir göğüs zırhınız oluyor. Ki bu en "başlangıç seviyesi" diyeceğimiz Runeword'lerden birisi. (17. Level) İyice üst seviye ve end-game'e yönelik Runeword'leri siz hayal edin artık!

Özellikle başlarda işinize yarayabilecek birkaç Runeword tavsiyesi de vereyim ama siz asıl şu adresi bir köşeye not alıverin. Elinizde olan rune'leri taratmak ve neleri yapabildiğinizi görmek için müthiş bir nimet çünkü: https://d2runewizard.com

Steel (Kılıç, balta ve balyoz gibi çoğu silaha): Tır + El

Stealth (herhangi bir göğüs zırhına. Başlangıç için en iyilerden): Tal + Eth

Leaf (Sorceress'lar için önemli. Staff'a): Tır + Ral

Lore (Başlangıç için iyidir. Herhangi bir miğfere): Ort + Sol

Ancient's Pledge (Rune'ları Act V'te ikinci quest ödülü geliyor. Kalkana): Ral + Ort + Tal

Insight (Polearm veya Staff): Ral + Tır + Tal + Sol

Strength (2 slotlu çoğu silaha): Amn + Tır

Malice (Herhangi bir yakın dövüş silahına): Ith + El + Eth

Spirit (4 slotlu kılıç ya da kalkana): Tal + Thul + Ort + Amn

Rhyme (2 slotlu kalkana): Shael + Eth

HANİ BENİM LADDER SEZONUM?

Ladder sezonu yakın ancak belirsiz bir tarihte başlayacak. İsabet de olmuş, zira ilk bir iki günün biraz sıkıntılı ve yoğun geçtiği düşünülürse Ladder sezonu hemen başlamış olsaydı bu sorunlar haliyle en çok Speedrun yapanları vuracaktı.

PROJECT DİABLO 2

"Resurrected iyi hoş da çok para. Hem bende orijinal oyun da var, o kadar para vermek mantıklı gelmiyor" diyorsanız haksız sayılmazsınız; 40€ ülkemizin içinde bulunduğu koşullarda ciddi bir miktar. Ya da son skandalların ardından Blizzard'a para kazandırmak içinizden gelmiyordur belki; yine sonuna kadar haklısınız. İçinizdeki Diablo aşkı bunlara rağmen yanıyorsa üzülmeyin, sizin için de (Resurrected olmayan) başka bir ilacımız var: Project D2.

Geçtiğimiz sene içinde nihayet çıkış yapan bu mod oldukça kallavi ve klasik Diablo 2 severler tarafından hayli revaçta olan bir proje. Her dört ayda bir yeni bir Ladder sezonu düzenliyorlar ve bu sezonlar ilginç bazı temalara sahip oluyor. Mesela bir önceki sezon "Corrupted" ekipmanlar vardı bolca. Ladder'a ek olarak denge güncellemeleri, yeterince iyi çalışmayan bazı skill'leri baştan tasarlamaları, çözünürlük iyileştirmeleri, yeni etkinlikler ve Path of Exile benzeri bir "haritalama" sistemi, yeni eşyalar, setler, runeword'ler derken…

Ya sahi, benim bile Resurrected'a ara verip tekrar oynayasım geldi şimdi bu modu. Resurrected'ın Online karakterler için mod desteği vermemesine ağıtlar yaktıracak kadar kapsamlı ve güzel bir mod anlayacağınız. İlginizi çektiyse şuradan girişebilirsiniz: https://www.projectdiablo2.com





RESURRECTED'IN GELECEĞİ…

Hepsi iyi güzel de Diablo II Resurrected'ın bir geleceği var mı? Şu ara akıllarda dönüp duran soru bu. Oyunu yapan Vicarious Visions'ınsa bu konuya cevabı hep "Orijinal oyundan sapmadan, mevcut versiyonu en iyi şekilde diriltmeye çalıştıkları" yönünde oldu. Ancak nihayet çıkışla birlikte Diablo 2'nin gelecek planlarına da bir parça vâkıf olabildik.

Özetle, yeni içerikler için kapı açık; ekibin aklında tonla fikir var. Ancak bu fikirlerden ne kadarını uygulayacakları tamamen topluluğun istekleriyle şekillenecek. Yeni oynanış kalitesini arttıran özellikler muhtemelen eklenecektir; misal Reddit'te yapılan anketlerde %80 gibi bir oranla oyuncular Gem ve Rune'lerin tek bir slotta toplanabilmesine sıcak bakıyordu. Benzer şekilde bazı denge güncellemeleri de gelecektir ki hepimiz Hammerdin oynamak zorunda kalmayalım. Peki ya dahası? Yeni Act'ler? Yeni Boss'lar? Sınıflar?!? O biraz daha zor tabii ancak ona bile tam kapıyı kapatmış değiller ve D2R'nin bir "canlı servis oyunu" olduğunun altını çiziyorlar. Kim bilir, belki de Blizzard North ekibinin en başta planladığı ama vakitleri yetmediği için bitiremedikleri Battle.net Kasabası ve Klan sistemi gibi özellikleri yakın zamanda D2R'de görme şansına erişiriz…

XX



MİNİ KONSOL İNCELEMESİ: KONSOLDA OYNANIR MI?



Bu soruyu bana bundan 10-15 sene önce sormuş olsanız "Olur mu ya öyle saçmalık?" derdim. Ama gelin görün ki Diablo III'ün konsollara gayet başarılı bir çıkartma yapmış olmasının ardından Vicarious Vision'daki ekip 21 senelik Diablo II'yi de konsollara muazzam bir şekilde uyarlamayı başarmış.

Konsol sürümünün en öne çıkan, en parlayan taraflarından birisi kontrolörle Diablo II'nin müthiş bir uyum ve rahatlık içerisinde olması. Öyle ki zaman zaman PC'de oynarken bile "Gamepad'i takayım da arkama yaslanıp öyle oynayayım" dediğim oldu yer yer. Çünkü kontrolörün yer yer klavye + mouse ikilisinin önüne geçtiği yerler bile var. PC'deki en büyük sorun sadece iki yeteneğin aktif olarak seçili olması ve kısayollarla bu aktif yetenekleri seçili hale getirdikten sonra ekstra bir tuşa daha basarak bu yetenekleri kullanmak gerekmesi. Kontrolörde altı yeteneği aktif olarak tuşlara atayıp sadece tek bir basışla kullanabilmek bu açıdan büyük hız ve kolaylık sağlıyor. Artı bir de L2 ve R2'ye basılı tutarak daha fazla yeteneğe de ulaşabiliyor olmak büyük bir nimet. (Bu özellikleri PC'de gamepad takarak da kullanabilirsiniz gerçi)

Ha, envanter yönetimi PC'dekine göre biraz daha zahmetli ama. Farenin hızı o açıdan farkını ortaya koyuyor, kontrolörle tetris yapmaya çalışırsanız biraz daha yoruluyorsunuz. (Hoş, onun da çözümünü "Sen bunları kafana göre otomatik diz" seçeneği koyarak bulmuşlar ama alım-satım yaparken ya da Stash düzenlerken olmuyor tabii öyle)

Başta konsolun "Şu questi / şu farm bölgesini aç" diyerek size başka oyuncularla otomatik eşleştirme yapmasını olumlu bir özellik olarak görmüştüm ama ne zaman ki Nightmare'da Baal Run ara dediğimde oyun beni sürekli tek başıma Worldstone Keep'e yollamaya başladı, Lobby'nin eksikliğini o vakit hissetmeye başladım biraz. Aslında tekrar düşündüm de yeni Lobby'nin de artık çok arkaik kaldığı ve daha yeni bir sisteme ihtiyaç duyulduğu açıkça fark ediliyor. İleride hem PC hem de konsollar için bu meseleye de bir el atmaları hiç fena olmaz doğrusu; şu haliyle özellikle de yüksek zorluklarda çok yetersiz kalıyor çünkü.

Konsolda oynamayı cazip kılan bir diğer özellik de kesinlikle Cross-Progress imkânı olması. Diyelim ki PC'de oynuyorsunuz, daha sonra aynı karaktere konsolda devam etmek istediniz. Karakter sunucuda tutulduğu için (Offline karakterlerde öyle bir seçenek yok tabii) anlık olarak kaldığınız yerden çok rahat bir şekilde devam edebiliyorsunuz. Bu noktada tek "keşke" dediğim şey PS5'te oynarken mevcut Trophy'lerin PC'de yaptığım karakteri görmesine rağmen sadece PS5'te yapılan şeyleri yapılmış sayması olması oldu. Hadi Trophy'sini almak için hemen dandik bir Runeword yaparsınız yine, o sorun değil de "Bütün karakterleri 99 level yap" Trophy'si var ve oyun açtığınız karakterin seviyesini algılamak yerine konsolda level atladığınız zaman "Ha, tamam 65 olmuş bu" diye sayıyor. 98'den 99'a atlamayı PS5'te yapmazsanız oturup baştan kasma yolları gözüküyor yani; onu bir akıl etselermiş keşke dedim.

Onun dışında konsolda gayet de oynanıyor Diablo II özetle; içiniz rahat olsun. Sadece Switch versiyonunu alacaksanız Multiplayer desteğinin diğerleri gibi 8 kişiye değil, 4 kişiye kadar desteklediğinin altını çizmiş olayım.

END-GAME (AVENGERS OLAN DEĞİL)

Yahu rehber de rehber diye yazdıkça yazmışsın be adam, peki biz bunları niye yapıyoruz? Niye level atlıyoruz, niye ekipman kasıyoruz? Bu oyunun sonu neresi, Hell'de Baal kesince işler bitiyor mu? Hayır efendim, bitmiyor. Bunun daha Pandemonium Event'i var, Diablo klonu var…

Uber Tristram: Artık Ladder dışında da ulaşabildiğimiz Pandemonium Event'e uğraşmak biraz çetrefilli. Diablo III'e aşina olanlar için Infernal Machine'e de benzetebileceğimiz bu etkinliği başlatmak için öncelikle bazı bosslarla Hell'de dövüşüp bunlardan anahtar toplamamız gerekiyor: Bunlar The Summoner (Act II), The Countess (Act I) ve Nihlathak (Act V). Lakin bu anahtarların düşme oranı çok yüksek değil, o yüzden uğraşmanız gerekebilir. Her birinden üçer set anahtar düşürdükten sonra Harrogath'a giderek anahtarları Horadric Cube içerisinde Transmute ediyoruz. (9 anahtar toplayıp hepsini birden açmaktaki amaç tek tek açtığınızda aynı portalın denk gelme ihtimalinin önüne geçmek)

Bu portalların içerisinde üç büyük düşmanla savaşıyoruz bu sefer: Uber Duriel (Forgotten Sands), Uber Izual (Furnace of Pain) ve Lilith (Matron's Den). Canlarını çılgın gibi geri toplayan bu arkadaşları yenmek için oldukça sağlam bir karakter ve tercihen ekip gerektiğini söylememe gerek yok herhalde? Bir şekilde onların da üstesinden gelirseniz kestiğiniz her bosstan Prime Evil'lara ait bir parça düşecek. Baal's Eye, Mephisto's Brain ve Diablo's Horn'u alıp tekrar Horadric Cube'ün içinde birleştirdiğinizdeyse… Evet, nihayet Uber Tristram'a girmeye hazırsınız! Ya da hazır mısınız? Bilemiyorum. Zira oyunun gerçekten en burnunuzdan fitil fitil getirecek savaşı bekliyor sizi içeride. Uber Baal, Uber Mephisto ve Pandemonium Diablo… Aynı anda!

Olur da bu karşılaşmadan da galip çıkabilirseniz Hellfire Torch isimli +3 to All Skills veren Charm'ı envanterinizde gururla taşımaya hak kazanıyorsunuz. Tebrikler!

Uber Diablo: Zamanında yapımcıların oyundaki Stone of Jordan enflasyonunu azaltmak için eklediği bu etkinlikte de yine normalden daha güçlü bir Diablo karşımıza çıkıyor. Eskiden Ladder'a özel olan bu etkinlikte belli bir bölge grubundaki oyuncular tarafından belli bir sayıda Stone of Jordan vendor'a satıldığında ekran birden sarsılır ve "Diablo walks the earth" mesajı çıkardı. Resurrected'da ise tek kişilik oyunda sadece tek bir SoJ'un, Online olarak oynarken ise toplamda 70 ila 120 SoJ'un satılmasıyla birlikte en yakın bölgede karşınıza çıkmayı bekleyen ilk süper-unique düşman Uber Diablo'ya dönüşerek tepenize biniveriyor. Öldürmeyi başarırsanız da +1 to All Skills ve +10-20 to All Attributes & Resistances veren bir Annihilus Charm düşürüyor.



Güzelim kasabanın yıkık hali bile güzel gözüküyor Resurrected'da!







ARADAKI FARKLARI BULUN!





İNEK VAR DEDİLER, GELDİK!

Herhalde oyun tarihinin en iyi gizlenmiş, en sevilen sürprizlerinden biri de Diablo II'nin Cow Level isimli bölümü olsa gerek. Aslında her şey 1996 tarihli Diablo ile başlamıştı; söylentilere göre Tristram'daki bir ineğe belli sayıda tıkladığınızda ellerinde mızraklarla sizi bekleyen ineklerin olduğu gizli bir alan düşüyor ve bolca özel eşya ve altın kazanıyordunuz. Elbette ilk oyunda böyle bir şey yoktu ama söylenti yayılınca nice yiğitler gördükleri her ineğe tıklamaktan helak olmuştu.

Diablo II ise bu şehir efsanesinin gerçeğe döndüğü oyun. Gizli İnek Bölümü'ne girmek için ihtiyacınız olanlar bir su bardağı Wirt's Leg, bir çorba kaşığı Tome of Town Portal ve bir tutam Horadric Cube. Bunların hepsini Cube'ün içine atıp Baal'ı öldürünceye kadar karıştırdıktan sonra en son bitirdiğiniz zorluk için Gizli İnek Bölümü'nü açmaya hazırsınız demektir.

Wirt's Leg'i Act I'de aldığınız Deckard Cain'i kurtarma görevi sırasında bulabiliyorsunuz. Stony Field'dan Tristram'a giden portalı açtığınız kısımda yanan kasabanın en sol üst köşesine giderseniz Wirt'in (Diablo'daki tahta bacaklı çocuk) cesedini bulacaksınız. Üzerine tıklayın ve önce altınları, sonra da Wirt's Leg'i cebe indirin.

Tome of Town Portal'ı Rogue Encampment'taki Akara'dan satın alabilirsiniz. Bu iki eşyayı Horadric Cube'a yerleştirin, Transmute tuşuna basın veeeee işte kızıl kızıl parlayan Gizli İnek Bölümü portalı! Yalnız dikkat edin, içeri girdiğiniz anda 50-60 inek üzerinize çullanacak. Tüm bölümde ise yüzlerce inek bulunuyor ve aralarında bir de The Cow King var. Onu da öldürün ve ganimetlerinizin keyfini çıkarın! **-Eser**

TÜR: Hack and Slash | **YAPIM / DAĞITIM:** Blizzard Entertainment
DİJİTAL İNDİRME: 40 € (Battle.net, Nintendo eShop), 280TL (PSN, XBL)

+

- **Yeni oyun motorunun teknik cambazlıkları inanılmaz!**
- **Alıştığımız, sevdiğimiz orijinal Diablo ruhu**
- **Ladder Runeword ve end-game geliştirmelerinin herkese açılması**
- **Oyun kalitesini arttıran yenilikler**
- **Topluluğun istekleri doğrultusunda geliştirilmeye devam edilecek olması**
- **Konsollarla Cross-Progress özelliğinin olması**
- **Yenilenmiş sinematikler inanılmaz iyi olmuş**

−

- **Bazı tasarım tercihleri artık antika kalıyor**
- **Herkese hitap etmeyebilir**
- **Yerel fiyatlandırma yok**
- **Eski Lobby sistemi yerine daha iyi bir alternatif gerekiyor artık**

9



Son Karar

Diablo II'yi sevenin bunu daha da çok sevmemesi için sebep yok; lakin sevmeyenin fikrini değiştirecek pek bir şey de yok.

GÖKER'İN GÖRÜŞÜ



D2R'yi oynayalım mı? Cevabı zor olmayan bu soruyu fazla kurcalamayacağım: 1970-80 nesli bugün oyunlarla alakası olsun olmasın nostaljik duygularla bu oyuna daldılar bile... Veya yerel fiyatlama politikasına geçmediği için Blizzard'a bir posta daha söverek dalacakları günü beklemeye başladılar. (Bugün Diablo 3'ü Necromancer ile oynamak istersem yazıyı yazdığım tarih itibariyle 154 TL yani D2R'nin %38'i kadar para ödemem gerekiyor. Ya sabır ya selamet, neyse.)

Peki yaşı 39'a uzanan bir dinozor olarak bu oyunu neden seviyorum? Çok sevdiğim Diablo'nun devam oyununu beraber oynayayım derken bugünkü aile dostlarımın, kardeş ve abilerimin bir kısmı ile tanıştım ben. Oyun basınında yazmaya bu oyun vesilesiyle başladım. (Burak Akmenek, n'aber? Level, Chip, Oyungezer; n'aber?) Oyun klanı derken guild kavramı ve ekip yönetmeye tanıştım. Farklı yaş grupları arasındaki koordinasyon, iletişim ve iş birliği konularında giriş seviyesinde deneyim kazandım. (Secret Legion klanının yaşlanan üyeleri, n'aber?)

D2R gelmeden önce, D2'yi ve ek paketini yeniden kurdum. (Boru değil D2 ve paketi bana 200 DM'ye mal olmuştu. Türkiye'de orijinal oyun bulunmayan dönemde bile iyi paraydı. Bugünün aşağı yukarı 100 Euro'su diyebiliriz kabaca.) Eski oyunları özleyip düşük çözünürlükteki oyunları büyük monitörlere yaydığımdaki klasik yorumumla, dedim "Bu ne?! Ben bunu nasıl oynamışım?!" Cevabım, 14" CRT (tüplü) monitörde hayvanlar gibi, ayıla bayıla oynamışım. Ekrandaki dev piksellere takılmadan başladım Assasin'e, Druid'e, Necro'ya. Saatin kaç olduğunu anlamadan bölümler akmış; ben yine haritaların her bir köşesine burnumu sokuyorum. Aklıma Diablo 3 geldi. Renk paleti farkı, D2'nin çoklu build seçenekleri, charm ve rune'lar, daha güçlü hikâye... Daha sayayım mı? Üzerimizdeki eşyaların rakamları değil etkinliğinin ön planda olması, Hell zorluğunun gerçekten cehennemi yaşatması, oyun atmosferinin karanlık olması...

D2'den sonra keyif aldığım başka aksiyon RYO'lar da oynadım. İlk aklıma gelenler herhalde en sevdiklerim olsa gerek: Sacred, Nox (gerçi bu D2'den az önce çıkıp arada kaynamıştı garibim), Path of Exile, Bastion, Hades. Hepsi güzel oyunlar. Ama D2 sinematikleriyle olsun, Battle.net'in 21 yıl önce bize sağladıklarıyla olsun, atmosferi ve tekrar oynanabilirlik yolunda attığı adımlarla olsun benim gibi birçoğu için ilkleri içeriyordu. O zaman özeldi, şimdi anılarıyla yine özel.

Kaç satırdır D2 diyorum, D2R demiyorum. Neden? Çünkü bu oyun modernize edilmiş bir D2. Çok fazlası değil. Belli şeyler modernize edilmiş, belli şeyler üzülmeme rağmen aynı kalmış. Can zaten dibine kadar detaylandırmıştır.

Haa unutmadan: Can ile de D2 aracılığıyla tanışmıştık. (Tyrael2000, n'aber?) O online bir oyun sitesinde yazıyordu ben ise Empire State'deki ofisimde... Son bölümü ben ekledim tabii :)

Soru: Yıl 2000: Göker, D2'ye neden Necromancer ile başlamıştı?

A- Karanlık ölüm büyücüsü, karizmatik güçlü vb

B- Farklı oynanış tipleri ister caster ister crowd control vb.

C- Arkadaşları diğer sınıfları oynuyordu, Göker'e bu kalmış.

D- 33.600 Modem ve sürekli kopan pahalı ve korkunç internet bağlantısı. Göker oyundan düştüğünde Necro minion'ları onu bir süre koruyabilirdi. Ama level 75 Hardcore karakterini koruyamadı... [21 yıl sonrasında bile canlı olan acı, akan göz yaşları; neyse bu seçeneğin diğerlerinden uzun olması bunu doğru seçenek yapmıyor, değil mi?]



ESER'İN GÖRÜŞÜ



Hani lisede yediğiniz içtiğiniz ayrı gitmeyen bir arkadaşınız vardır, sonra araya üniversite girer, iş hayatı girer, birbirinizden koparsınız. Aradan yıllar yıllar geçer, bir gün yolda yürürken karşılaşıverirsiniz ve anılar üzerinize üzerinize akar ya. Diablo 2 Resurrected'in açılış ekranında "o" müzik çalmaya başlayınca kendimi aynen öyle hissettim ben. Hiçbir düğmeye basamadım, gözlerimi kapattım ve dinledim. 20 yılın ardından eski dostumla buluşmak üzereydim çünkü. Abartısız yüzlerce saat gömdüğüm oyunu, birlikte bir o kadar zaman geçirdiğim eski karakterimle oynayacaktım.

77. level Necromancer'ımı yüklediğimde düşündüğüm ilk şey "Lan ne çirkin bir herifmişsin sen" oldu :) Gerçekten de öyleymiş, o nasıl iğrenç bir kombin, o nasıl çirkin bir surat. Her şey piksel halindeyken çok da karizmatik bir nekrom var sanıyordum da Diablo 2 Resurrected gözlerimi açtı vallahi.

Sonrasında bir süre sudan çıkmış balık hissi. Nereye tıklayacağını, ne yapacağını bilememek. Tuşa basar basmaz skill kullanacağını sanmak, skill değiştirdikten sonra onu kullanmak için sağ fare düğmesine basmak gerektiğini unutmuş olmak, ağzına kadar dolu bir envanter. Bu ne işe yarıyormuş, bunu niye giymişim, bu hangi setin parçası düşünceleri.

O eski arkadaşla karşılaştığınızda ilk başta ne konuşacağınızı bilemezsiniz. Acaba aradan geçen onca zamanda bir şeyler öldü mü diye bile düşünürsünüz belki. Ama muhabbet ilerledikçe açılır, daldan dala atlarsınız, bir bakmışsınız yirmi yıl öncesindesiniz. Diablo 2 Resurrected'da bana tam olarak öyle oldu. "Biz bu oyunu nasıl yana yakıla oynamışız yahu" diye düşündüm başlarda. "Yok olm, bu haliyle oynanmaz bu oyun" dedim, "Alışkanlıklar ve zevkler değişmiş herhalde" dedim. Sonra bir baktım en sevdiğim yerlerden biri olan Mount Arreat'tayım, bir baktım düşen her yeşil eşyada "Geliyorrr, geliyorrr, setin eksik parçası geliyorrr!" tezahüratları yapıyorum. Fire Golem'im yanımda, cesetleri her patlatışımda aşka geliyorum.

Bu oyun olmuş dostlar. Bu oyun bana Diablo 2'ye neden âşık olduğumu, neden sabah akşam bu oyunu oynadığımı bir kez daha hatırlattı. Benim bile tekrar alışmam zaman almışken yeni oyuncuların çekebilecekleri zorluğu da anlıyorum ama yakında hayatı kolaylaştıracak daha fazla seçenek de eklenecektir bence. Bir efsaneyle tekrar buluşmak insana öyle iyi hissettiriyor ki. Ah bir de Necromancerciğımın eli yüzü biraz daha düzgün olsaydı, daha ne isterdim.





ERCE'NİN GÖRÜŞÜ

D2R serüvenim başladıktan kısa bir süre sonra "Olm ara ara klasik moda geçiyorum; grafiklere, oynanışa bakıyorum da nasıl oynamış biz bunu?!" diye haykırdım abim Eser'e Whatsapp üzerinden. "Diyorum ya, nostalji işin içine girince sadece güzel şeyleri hatırlıyorsun" diye devam ettim.

Gerçekten de öyle ama. Diablo 2 hem tek başına hem de biraderimle birlikte en uzun saatlerimizi gömdüğümüz oyundur sanıyorum. 20 yıl öncesi tabii. ARYO türünü yaratan oyundu ne de olsa. Aradan o kadar zaman geçti, türü ileriye taşıyan oyunlar çıktı. Diablo III geldi. Ben ona da 2000 saat kadar gömdüm söylemesi ayıp. Ama D2 başka bir şey.

5 dakikada bir kasabaya koşup çanta boşaltmak hâlâ işkence gibi. Elin kayıp yanlış yeteneğe puan verdiğinde geri alamayacağını bilmek (Respec'in zorluğundan bahsediyorum), kılıcı sallarken sürekli ıska geçtiğini fark etmek, bilmem nerenin 4.katında ölüp cıbıl cıbıl cesede koşmaya çalışmak hâlâ süper sinir bozucu. Ama Diablo 2 yahu… Nasıl bir atmosfer, nasıl bir nostalji! Kafasına vurduğun ilk yaratıkla 3 seviye birden atlamamak, yaratacağın karakteri önceden tasarlamak, ağır ağır hedefine yaklaşmak, yeşil renkli ganimet görünce gözlerin yuvalarından fırlaması, Cain'in "Stay awhile and listen" deyişini bir kez daha duymak… Yaşattığı hissi tarif etmek zor. Bir de bunu oyunun yeni, müthiş detaylı grafikleriyle yaşamak.

Yıllar bizi şımarttığı için, zor görünen kolay oyunlara alıştığımız için, son 10 yılı 2 saatte seviye 70 olup "end-game"e daldığımız Diablo 3'le geçirdiğimiz için Diablo 2'ye başlamak mazoşist bir iş. Ama tadını aldığınız anda, fırsat bulduğunuz ilk saniye yapmak istediğiniz tek şey bilgisayara güç verip Diablo 2 Resurrected'ı başlatmak oluyor.



WARIOWARE: GET IT TOGETHER

Wario dobarla, bırakma kendini!

ALİ SEZGİN

Bütün Nintendo oyunları arasında bana konsolu olmasa da parti oyunlarını sevdiren oyun kesinlikle Warioware oldu. Bir okur olarak elbette ki neden Mario Party değil de Warioware diye sormak en doğal hakkınız. Hatta ikisinin arasındaki farkı da gayet merak ediyor olmanız da doğaldır. Olay şu ki Warioware'in mini oyunları Mario Party'ye göre çok daha kısa ve daha soyut oyunlar içeriyor. Örneğin bir mini oyunda 5 saniye içinde devasa bir burun deliğini Wario ile tıkamaya çalışırken, 6 saniye sonra bu sefer kafasında 20 gözlük olan bir devasa suratın bütün gözlüklerini düşürmeye çalışıyorsunuz. Mario Party'nin masa üstü zarlı oyun mantığı da Warioware'de yok elbette. Bunun yerine kaybedenlerin üst üste dizilmiş kaplumbağalar üzerinde dengede kalmaya çalıştığı cezalı oyunlar var.

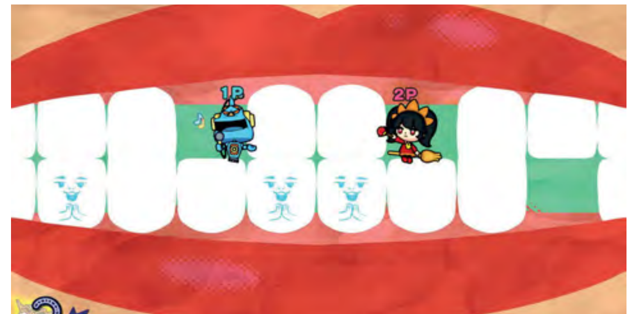
Yıllardır bu şekilde olan Warioware'lerin bazı yönlerden cep telefonundaki "Hyper Casual" oyunlara benzediklerini söylemek yanlış olmaz. Oyunlar kısa süreli ve tek bir oynanış mekaniği üzerine odaklanmış oluyorlar. Warioware'in farkı tek bir bölüme odaklanmak yerine oyuncuya hızlı düşünmesini gerektirecek 200 küsür farklı mini oyunu çatır çatır yığması. Serinin ben ve benim gibi pek çok hayranı için tek yapmaları gereken farklı oyunlar ve 4 kişilik modları biraz da stilize görsellerle cilalayıp çıkarmalarıydı. Nintendo'ya rahat batmış olacak ki bütün Warioware'in mantığı farklı oynanış mekaniklerine sahip karakterlerle baştan aşağıya değişmiş.

Bir oyun geliştiricisi olarak Wario

Warioware: Get it Together'da oyun yapımcılığına giren Wario ve ekürisinin oyuna gelen virüsleri içerden temizlemeye çalışmasına şahit oluyoruz. Söylediğim üzere oyunda farklı özelliklere sahip farklı karakterler var. Dolayısıyla aynı mini-oyunu farklı farklı şekillerde deneyimlemek mümkün oluyor. Ana karakter Wario mesela jetiyle havada süzülüp yanlamasına saldırılar yapabilirken arkadaşı 18 Volt olduğu yerden halkalar atmakla yetiniyor. Cricket ise Mario misali sadece zıplayabiliyor. Bu durumda basit bir göreve her karakterin farklı çözümleri oluyor. Örneğin bir yel değirmeninin çevrilmesi istendiğinde Wario jetpackiyle değirmenin kollarında daireler çizerken, Cricket yerden zıplayarak kafa atarak kolları çevirmeye çalışıyor; 18 Volt ise değirmenin kollarına nişan alarak uzaktan hızlıca değirmeni çevirebiliyor.

Kâğıt üzerinde bazı karakterler daha


Bir oyun yapımcısı olarak ofisimizin aynı buna benzediğini teyit edebilirim.











Hangi karakteri seçerseniz seçin kimsenin pastasında sinek isteyeceğini sanmıyorum



etkili gibi dursa da durum bu değil aslında. 18 Volt uzaktan isabet gerektiren mini oyunları iyi çözse de cam silme gibi hareket gerektiren görevleri çözerken zorlanıyor. Böyle sabit veya hareketleri sınırlı karakterlerin bir de halka sorunu var. Karakter hareket etmek istiyorsa, çevrede bulunan halkaları vurarak tırmanması gerekiyor. Teoride yapılamaz değil ama aynı platforma sadece zıplayarak çıkmak çok ama çok daha kolay.

Tek bir güçlü karakterin olmaması ve farklı karakterlerin varlığı takım mantığıyla dengelenmiş. Burada seçimler ne kadar mantıklı tartışılır zira hangi mini oyuna kimin geleceğini kestirmek mümkün değil. Mona'nın bumerangı bir oyunda ciddi bir dezavantaj olurken bazı oyunlarınsa saliseler içinde tamamlanmasına imkân verebiliyor. Bu yüzden çok uç adamlar yerine aşağı yukarı aynı özelliklere sahip zıplayıp, uçan kaçan tipleri seçmek daha mantıklı oluyor. Hangi oyunun geleceği bilinmediği için hepsinde iyi kötü idare eden birilerini bulmak çok da mantıksız değil.

Farklı karakterleri oyuna ekleyecekseniz hepsinin ilginç ve eğlenceli olması gerekiyor. Ne yazık ki birbirinin alternatifi bazı karakterlerin arasında bariz bir şekilde daha kötü olanlar var. Örneğin kaykayıyla durmadan, sürekli bir ileri kayan ve havaya yoyo atan 9 Volt ve havada süzülerek tam üstüne notalar yollayan Mic birebir aynı işlevlere sahip. Bu ikili arasından oyuncunun serbestçe hareket ettirebildiği Mic oynaması çok daha rahat ve kolay bir karakter olmuş. Warioware sizi aynı karakterleri kullandığınız için cezalandırmadığı gibi farklı karakterleri kullandığınız için de ödüllendirmiyor. 9 Volt gibi niş özelliklere sahip karakterlerin bir mucize olmadıkça gün yüzü göremeyeceklerini tahmin etmek bu yüzden zor değil.

Adam asmaca?

Ana hikâyeyi bir arkadaşınızla iki kişilik olarak oynamak mümkün. Bu modu 3 farklı kişiyle oynadım ve hiçbiriyle tatmin edici sonuç alamadım. Warioware'in mini oyunları oynayan kişi sayısına göre değişmiyor. Örneğin bir kılıcı kınından çıkarmak gerekiyorsa bunu tek bir karakterin yapması yetiyor. Bu yüzden çoğu zaman konuşup "Benim karakter burası için daha iyi" diyen oyuncunun mini oyunu çözmesine izin vermek daha iyi oluyor. Bunun eğlenceli olup olmadığından emin değilim. Ortaklaşa oynanış denildiğinde kafamda canlanan görüntünün bu olmadığını az çok tahmin edebilirsiniz.

4 kişilik yan oyun modları ise genel olarak daha tatlı yapılmış. Tek bir oyuncu mini oyunları oynamaya çalışırken, diğer oyuncuların ekranı sallamak veya itmek suretiyle işleri zorlaştırmaya çalışmaları, 18Volt'larla ikiye iki plaj voleybolu oynamak gibi fazlasıyla ilginç aktiviteler var. Buna rağmen öne çıkan, her ev partisinde oynanacak ve oynayana "işte bu" dedirtecek bariz bir tercih yok. Bu kısmen üzücü çünkü adamlar sırf karakterleri kullanarak oynanan Smash Bros benzeri bir yan ürün bile yapmışlar.

Warioware'i oynamayı bırakıp oyundan biraz uzaklaştığımda Get It Together'ın karakter sistemi yüzünden sunduğu deneyime zarar verdiğini görüyorum. Çok oyunculu içerikte öne çıkan bir modun olmaması, oyunların karakterler yüzünden eskisi kadar sade ve okunabilir olmamaları gibi çok fazla sorun var. Warioware'i bu ülkede çok seven insanlardan biri olarak, Get it Together'ın alınmaması gerektiğini düşünüyorum. Eğer kafanızın bir yerinde bir Warioware anısı kaldıysa veya oyunu az çok kafanızda canlandırabiliyorsanız bırakın öyle kalsın. Warioware: Get It Together, Nintendo'nun yakın zamanda hedefi bırakın 12'den vurmayı, dart tahtasını bile tutturamadığı nadir oyunlardan biri olmuş. Tek umudum Warioware markasının böyle "olmamış" bir oyun yüzünden zarar görmemesi olacak.



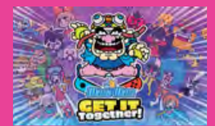
+

- **Mini oyunlar hala çok matrak**
- **Farklı karakterler zaman zaman ilginç sonuçlar doğurabiliyor**
- **Takım kurma fikri başlarda ilginç**

−

- **Karakterlerin farklı oynama şekilleri olmamış**
- **Oyuncuları kapıştıran oyun modlarında eksik var**
- **Mini oyunlar karakterlere göre düzenlenmemiş.**

5,5



Son Karar

Get It Together her ne kadar inovatif olmaya çalışsa da düşünüldüğü gibi çalışmayan yenilikler nedeniyle serinin en zayıf halkası olmayı başarmış.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Intelligent Systems | **DAĞITIM:** Nintendo | **DİJİTAL İNDİRME:** 50$ (Nintendo Eshop) | **YAŞ SINIRI:** 10+



TALES OF ARISE

Her şey bir kıvılcımla başladı...

SABRİ ERKAN SABANCI

Tales serisiyle ilişkim ilginç başladı. İlk keşfettiğim JRYO olmamasını geçtim, ilk keşfettiğim sıra tabanlı olmayan JRYO bile değil kendileri. Ama ne zaman bir *Tales* oyunu oynasam nostaljik bir his kaplıyor beni. *Dragon Quest* gibi bir nevi aslında bu konuda; JRYO'ların iyi ya da kötü tüm klişelerini ve özelliklerini barındırıyor. *Dragon Quest* sıra tabanlı JRYO'lar için neyse, *Tales* serisi de aksiyon JRYO'lar için odur benim gözümde.

Ama son birkaç oyununda bir değişikliğe, bütçe artışına gitmesi gerektiği bir hayli ortadaydı. *Tales of Vesperia* gibi başarılı bir oyundan sonra Bandai Namco biraz otomatiğe bağladı. Xillia'lar ve Graces'ler derken bir anda OST'sinin bile zar zor taşıdığı *Tales of Zestria* faciası ve ardından bir nevi *Zestria*'yla bağlantılı olan, önceki oyunun bazı hatalarını toparlamaya çalışmış ama bütçe eksikliğinin acayip göze çarptığı *Berseria* çıkmıştı. *Berseria* 2016'da (bizim için 2017'de) çıkmış olmasına rağmen gerek bölüm tasarımıyla gerek görselliğiyle PS3 dönemi oyunu olduğu bariz ortadaydı. Hatta oyun gerçekten de PS3 oyunuydu ama PS3 versiyonu sadece Japonya'da çıktı. O vakitten bu yana da *Tales* serisindeki tek hareketlilik *Vesperia*'nın yenilenmiş sürümünün çıkışıydı. Biraz soluklanması gerekiyordu serinin.

Anlayacağınız üzere Tales-severler olarak bayağı bekledik. Özellikle geçtiğimiz on yıl pek de iyi davranmadı bizlere. Ama yeni bir on yıla girdik ve onu da bayağı iyi bir Tales oyunuyla açmış gibi görünüyoruz.



Yani şimdi şu manzarayı görüp de durup izlemeyeceğinizi söyleyin söyleyebiliyorsanız.

DAHNA HALKI, AYAKLANIN!

Tales oyunlarından birini eğer daha önce oynadıysanız bilirsiniz ki bu serinin odak noktası senaryosundan çok karakterleridir. Serinin benim için en ilgi çekici yanlarından biri genellikle oyunun senaryosunun bizim grubumuzdaki karakterlerin karşılaşması, kaynaşması ve hepsini detaylı bir şekilde izleyip izlememeniz tercihinize bağlı olan skitleri izleyerek tanımamızı sağlayan bir araç olması aslında. Ama Bandai Namco bu sefer iki tarafı da gayet güçlü yapmayı başarmış.

Oyunun hikâyesi iki ana karakterimiz olan Alphen ve Shionne ile onların dünyaları olan Dahna ve Rena arasında temelinde. 300 yıl önce vahşi bir savaş sonrasında Rena'lılar tarafından köleleştirilen Dahna halkının ve bir yandan da Alphen'in kendini buluş hikayesini anlatıyor Tales of Arise. Ama benim en çok ilgimi çeken kısmı, her ne kadar basit de görünse Alphen ve Shionne'un aslında iki tarafın zıtlıklarını resmetmeleriydi oyun boyunca. Alphen'in herhangi bir acı hissetmeyen bir köle olması, Shionne'un üstündeki lanet yüzünden ona dokunan







SERİYE BU OYUNDAN BAŞLANIR MI?

Geçtiğimiz konsol neslinden bu yana oyun sektörünün bir hayli büyümesiyle artık duymaya alışık olduğumuz sorulardan biri haline geldi bu. Bir süredir sesi soluğu çıkmayan bir seri tekrar gelir, fanları sosyal medyalarda heyecan yapar, oyunu paylaşır, oynar ve o paylaşımların altında bu soru belirir: *"Seriye bu oyundan başlayabilir miyim?"*

Eh, Tales of Arise'da da haliyle oldu bu. Duymak istediğiniz şeyi söyleyeyim önce: Evet, Tales serisine bu oyunla başlayabilirsiniz. Zestria – Berseria, Xillia – Xillia II gibi istisnalar haricinde (ki onlar bile o kadar bağlı değil) istediğiniz Tales oyununu istediğiniz gibi oynayabilirsiniz. Tıpkı Final Fantasy ya da Persona gibi göndermeler ya da kullanılan güçler (Arte), birimler (Gald) vs. dışında pek bir bağları yok.

Ama eğer "Önceki oyunlardan hangilerini önerirsin?" diye soracak olursanız da direkt kişisel favori üçlüm olan Symphonia, Vesperia ve Berseria'yı önerebilirim. Symphonia'nın özellikle görsel tarzı çok hoşuma gidiyor ama mümkünse PS3 ya da Steam versiyonu yerine "bir şekilde" Gamecube versiyonunu oynamanızı tavsiye ederim. 18 yıl önce çıktığından dolayı dövüş sistemi bayağı canınızı sıkabilir ama, şimdiden uyarmış olayım ben.

kişiye acı vermesi ya da ikisinin de bu oyundaki amaçlarının aslında halklarını bir nevi yansıtması gibi birçok detay var aslında. Ayrıca her ne kadar klişelerin kralı olsa da "hafızasını kaybetmiş ana kahraman" olayının hâlâ oyuncuyu bilmediği bir evrene dahil etmek için çok iyi olduğunu düşünüyorum ve *Tales of Arise*'ın da bunu kullanması hiç şaşırtmadı beni.

Partimizin geri kalanı da bir hayli ilgi çekici bir topluluk. Diğer *Tales* oyunlarındaki (özellikle *Vesperia*'daki) bazı karakter tiplemeleri *Arise*'da da bulunuyor ama diğer oyunlara kıyasla karakterlerin gelişimi çok daha ilginç ve çeşitli. Bunu da oyuna yeni eklenen ya da daha önce var olan ama yenilenmiş *Tales* mekaniklerine bağlayabiliriz.

Mesela *Tales* oyunlarının yıllardır vazgeçilmezi olan, izlemesi tercihe bağlı skitleri Arise'da da bulunuyor. Fakat bu sefer karakterlerin çizimleri yerine oyun içi modelleri kullanılarak asıl oyunun kendisiyle daha bağlı hissettirmeye çalışılmış. Oyunun kamp ve yemek pişirme sistemleri de karakter gelişimlerini güçlendirmek için değiştirilmiş. Yemek pişirmeyi ister düz bir şekilde, isterseniz de "favori yemeği" olan kişiyle pişirip yemeğin verdiği etkiyi değiştirebiliyorsunuz. Kampta da artık kaçırdığınız ya da tekrar izlemek istediğiniz skitleri ve ara sahneleri izleyebiliyorsunuz. Yatmadan önce de partideki karakterlerden biriyle konuşup ek sahneler izleyip daha da yakınlaşabiliyorsunuz diğer karakterlerle. Maalesef (ya da neyse ki, bilemedim) karakterlerle yakınlaşmanız romantizm falan anlamına gelmiyor.

Bozuk değil ama, sen yine de yenile…

Bu yenilenmiş *Tales* mekanikleri sadece karakter ilişkileriyle de alakalı değil tabii ki. Oynanışta da büyük farklılıklar var -ki bunların başını tabii ki de yeni dövüş sistemi çekiyor.

Aslında dürüst olayım, tam olarak "yeni" bir dövüş sistemi değil buradaki. *Tales of Berseria*'daki dövüş sisteminin üstüne yeni özellikler, mekanikler eklenilerek yapılmış, "Hah, şimdi oldu" dedirten daha akıcı bir versiyonu. *Berseria*'nın dövüş sistemi, hele ki Velvet'la oynuyorsanız biraz harala gürele, tuşlara rastgele basmaydı. *Arise*'da Alphen başta olmak üzere tüm karakterlerin belirli bir tarzı, stratejisi ve yeri var. Mesela bazı karakterler düşmanların Astral Arte kullanmalarını engelliyorken bazıları düşmanın elindeki kalkanı kırıyor, bazısı da havadaki düşmanları yere indiriyor gibi. Ayrıca yeni eklenen ve iki karakterin güçlerini ortak kullanarak düşmanı tek vuruşta indirmelerini sağlayan Strike'lar bir hayli havalı.

Bunun yanı sıra dövüş sistemini en çok değiştiren şeylerden biri de bir nevi *Zestria*'yı andıran iyileştirme ve canlandırma mantığı. *Tales* serisi her ne kadar sıra tabanlı olmasa da her karakterde





belirli bir sayıda bulunan Action Point (AP) dediğimiz puanlar oluyor ve üst üste belirli bir sayıda hamle yapabiliyorsunuz. *Berseria*, hatta birçok *Tales* oyununda iyileştirme ve yeniden canlandırma gibi büyüler bu AP'leri kullanıyordu. Fakat Arise'da artık bu büyüler ayrıca eklenen Cure Point'ten (CP) harcıyor, bu da sürekli olarak iyileştirme ve canlandırma büyüleri yapılmasının önüne geçilmek için yapılmış gibi hissettiriyor. CP'nin tek kullanım alanı da değil bu tabii; oyunda ilerledikçe erişemediğiniz bölgeleri açmak için ya da etraftaki NPC'leri ekstra malzeme vermeleri için iyileştirmeye de kullanabiliyorsunuz. Bu da haliyle CP'lerinizi nasıl harcayacağınıza biraz daha taktik katıyor.

Ancak benim en sevdiğim "eski *Tales* mekaniğini güncelleştirme" kesinlikle Title'ların kullanımı oldu. Önceki *Tales* oyunlarında bu Title'lar genellikle karakterlere birazcık yetenek yükseltmesi ya da ekstra kostümler vermek için kullanılıyordu. Fakat *Tales of Arise*'da bu Title'ların hepsi bir nevi birer yetenek ağacına dönüştü. Oyunun hikayesinde ilerledikçe ya da karakterlerle yemek pişirme, balık tutma gibi şeyler yaptıkça yeni Title'lar açılıyor ve bu Title'ların hepsi yan görev yaparak ya da dövüşerek kazandığınız yetenek puanlarınızı harcayabileceğiniz yeni yetenekler veriyor. Çoğu Title'ın altında bir ya da iki tane Arte ve dört-beş tane de farklı farklı ek güçlendirme veren şeyler oluyor, bunları da oynayış şeklinize göre almak size kalıyor. Mesela bolca yönettiğiniz bir karaktere "Perfect Dodge'da AP Doldurma" gibi bir yetenek almak gayet mantıklıyken, genellikle yapay zekaya bıraktığınız bir karaktere almak bayağı yetenek puanını çöpe atmak gibi olabilir. Hayır canım, yapmadım tabii ki de öyle bir şey.

Elde Menancia'nın dağlarında çiçekler açar

İncelemenin şurasına kadar bana ne kadar hak verdiniz bilmiyorum ama hepimizin ortak noktada buluşacağı bir şey varsa o da *Tales of Arise*'ın kesinlikle serinin en güzel görünen oyunu olduğu olsa gerek. Tabii en son çıkan oyunun özünde PS3 oyunu olduğunu düşünürsek bunu başarmak pek de zor değil ama oyunun sanat tasarımı da gerçekten inanılmaz. El çizimiyle karıştırılmış dijital çevre tasarımları ara sıra gerçekten de bir çizime bakıyormuşsunuz gibi hissettiriyor. Karakter tasarımları da bir hayli göz alıcı ama teknik olarak benim herhalde en çok hoşuma giden şey karakter animasyonlarının beklediğimden daha detaylı olması. Bandai Namco'nun verdiği bütçeyi böyle ufak şeylerde kullanmış olmaları gerçekten hoşuma giden detaylardan.

Müzik ve seslendirme kısmında da bir hayli başarılı *Tales of Arise*. OST'si serideki favorilerimde ilk üçe oynar rahatlıkla. Oyunun hikâyesinin destansılığını gayet güzel yansıtıyor. Seslendirme de bir hayli başarılı, ki burada İngilizce seslendirmeden bahsettiğimi tahmin etmişsinizdir. Genellikle 2000'lerin başlarından kalma bir önyargı yüzünden Japon oyunların İngilizce seslendirmeleri bayağı bir dışlanır oyuncu kitlesi tarafından ama son dönemde oynadığım herhangi bir Japon oyununun İngilizce seslendirmesiyle oynadığımdan dolayı pişman değilim. Hatta dürüst olayım, Japoncasını denemiş olmama rağmen Alphen'ın İngilizce seslendirmesi dışında bir şeyle oturtamıyorum ben o karakteri.

Performans konusunda da pek bir sıkıntım olmadı. Gerçi Xbox Series X'te oynadığımdan dolayı pek de bir sıkıntı çıkmasını beklemiyordum ama yıllardır konsol oyuncusu olarak 30fps'e mahkûm







« Oyun boyunca böyle tuhaf baykuşlarla karşılaşacağınızın uyarısını şimdiden veriyorum ben





Bandai Namco bu sene yüzümüzü güldürüyor!

edilip bu konsol neslinin başında beridir de 60fps'in tadını çıkarıyor olmak bir hayli şımarttı. *Tales of Arise*'ın da bu açıdan aşırı büyük bir farkı yok. Keşiflerde 50'lerin ucunda, dövüş kısımlarında da genellikle 60 ya da 60'a yakın FPS aldığımdan dolayı oyunun %90'ını Performans modunda oynadım, pek de pişman olduğumu söyleyemem. Bu konsol nesli ilerleyip de tekrar 30fps'lere dönersek canım bayağı sıkılacak ama, ondan eminim artık.

From Dahna, with love...

Bandai Namco bu sene biz JRYO sevenleri bayağı bir şımarttı dürüst olalım. *Scarlet Nexus* gibi beklenmedik, yepyeni bir isimle yaz mevsimini açıp *Tales of Arise* gibi bir oyunla da yazı kapattı. İkisi de gayet harika oyunlardı ama aralarında illa birini seçmem gerekecek olursa sanırım *Tales of Arise* bir tık daha önde olurdu benim için. Yanlış anlaşılmasın, *Scarlet Nexus*'u geçen sene yapılan Xbox etkinliğinde ilk gördüğümden bu yana bekliyorum, hâlâ da seviyorum; bu seneki favorilerimden rahatlıkla. Fakat incelemenin başında da dediğim gibi *Tales* oyunlarının benim üzerimde tuhaf bir etkisi oluyor işte.

Kısaca, *Tales of Arise* gerçekten olmuş. Bandai Namco'nun *Vesperia*'dan bu yana doğru düzgün bir yola sokamadığı, belki de bütçe ayırmadığı bir seri gibi bir hava vardı *Tales*'in üstünde ve *Arise*'ın her köşesinde bu sefer hakkını verdiklerini hissettim. Bu serinin en çok satan JRYO serileri listesinde üst sıralarda bulunmasının bir sebebi var kesinlikle ve *Arise*'ın bu sebepleri gayet iyi yansıttığını düşünüyorum. Eğer yıllar boyu ismini duyup şans vermediyseniz, bir şans verme vaktiniz geldi de geçiyor bile.



- Yeni dövüş sistemi gayet akıcı
- Eski Tales mekanikleri güzel şekilde yenilenmiş
- Görselliği bol bol ekran görüntüsü aldırıyor
- İyi bir senaryoya eşlik eden derin karakterler tatmin edici
- OST serinin en iyilerinden
- İngilizce seslendirmesi gerçekten başarılı



- Yan görevlerin çeşitleri pek fazla değil
- Bazı dungeonlar aşırı tekdüze
- Sonlara doğru ilerleme hızında sıkıntılar var

9



Son Karar

Bandai Namco beni çok gerdi bu yıla girerken ama iki oyunları da harika bir şekilde beklentilerimi aştı. Ekmeksiz götürebilirsiniz.

TÜR: Aksiyon RYO | **YAPIM:** Bandai Namco Studios | **DAĞITIM:** Bandai Namco Entertainment
DİJİTAL İNDİRME: 299TL (Xbox Store, Steam), 599TL (PS Store) | **YAŞ SINIRI:** 12

BLOODRAYNE BETRAYAL FRESH BITES

Rayne var dediler geldik!

ANTON SEMCHENKO



Waldo'yu buldunuz mu? Aferin. Şimdi bir de Rayne'i bulun!

Başlığı görüp "Aha! Yeni BloodRayne oyunu!" diye heyecanlananız varsa hemen söyleyeyim bu yeni bir oyun değil. Fresh Bites, 2011'de çıkmış Betrayal'ın elden geçirilmiş versiyonu.

Ergenliği 2000 – 2005 yılları arasına denk gelmemiş arkadaşlara BloodRayne ismi pek bir şey ifade etmiyordur tabii. Ana akım medyada da pek bahsi geçmez. "Ne ki bu? Kim neden heyecanlansın?" diye düşünüyorsanız kısaca açıklayayım. BloodRayne 2002 yılında çıkan, Rayne isimli seksi, deri kıyafetli, yarı vampir (oyunda dhampir diyorlar ama ben bir türlü sevemedim o ismi) bir ablayı canlandırdığımız üçüncü şahıs bir aksiyon oyunuydu. Öne çıkan en önemli özelliği can doldurma mekaniğiydi. Düşmanımızın üstüne atlayıp yaratıcı pozisyonlarda kanlarını içiyorduk. Kontrollerine alışınca çeşitli akrobasiler falan da yapabiliyorduk ama o kısım pek kimsenin umurunda değildi.

İlk oyun ortalama puanlar almıştı. 2004 yılında çıkan devam oyunu da beklentileri karşılamayınca seri unutulmaya yüz tuttu. 2011'de Betrayal ile markayı canlandırma çalışması yapıldı ancak yine başarılı olunamadı. Derken geçtiğimiz sene Ziggurat Interactive isimli bir yayıncı isim haklarını satın aldı ve ilk iki oyunun remastered versiyonunu çıkardı. Bu ay çıkan Fresh Bites ise seriyi canlandırma çabasının son ürünü.

Peki nedir bu Betrayal? Zamanında neden tutmadı? Aradan geçen 10 yıl oyuna yaradı mı? Babam böyle pasta yapmayı nereden öğrendi? Gibi soruların cevaplarına tek tek bakalım.

Ünlü İsimler

Laura Bailey ve Troy Baker isimleri size tanıdık gelmiş olabilir. Bu arkadaşları tanımıyorsanız bile seslerini kesinlikle duymuşsunuzdur. Laura Baiey *Uncharted, Spider-Man, The Last of Us, Halo* gibi büyük oyunlar başta olmak üzere yüz elliye yakın oyunda seslendirme yaptı. *(Warcraft oynayanlarınız Daughter of the Sea, yani Jaina olarak da bilir kendisini -Can)*
Troy Baker'ı zaten *The Last of Us*'ın Joel'u, *Bioshock Infinite*'ın Booker'ı, *Uncharted 4*'ün Sam'i, *Far Cry 4*'ün Pagan Min'i olarak tanıyoruz. Bugüne kadar 180 küsür oyun için seslendirme yapmış. Ayrıca bu arkadaş British Academy Games Awards'ta en çok aday gösterilen ses sanatçısı rekorunu taşıyor.

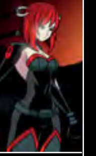
Sağdan sağdan geliyorlar

BloodRayne: Betrayal iki boyutlu bir platform - aksiyon oyunu. Soldan sağa ilerlerken üzerimize gelen onlarca düşmanı keserek, biçerek ilerliyoruz. Dövüş mekanikleri çok derin olmasa da fena değiller. Rayne'in eline takılı iki adet kılıcı ve bir tane de silahı var. Dövüş esnasında kendimi sık sık "Şimdi buna iki vurayım, şu köşedeki adam bana ateş edecekken bir el ona sıkarım, arkamdaki bana saldıracakken de yanımdakinin kanını içip canımı doldururum." şeklinde planlar yaparken buldum.

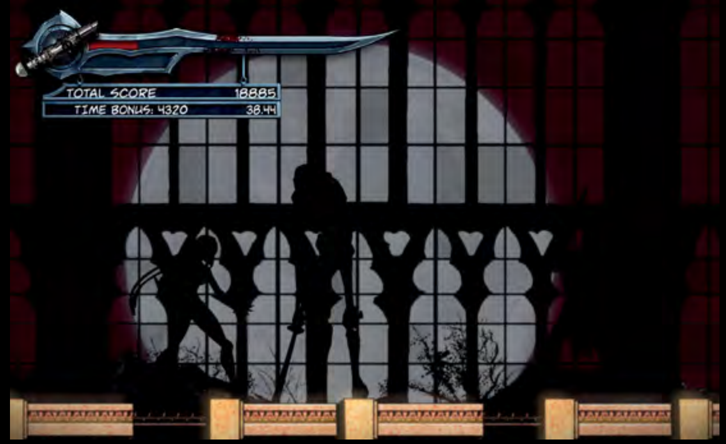
Akıcı animasyonlar sayesinde bu sekansları izlemek oldukça zevkli olabiliyor. Ancak madalyonun bir de öbür yüzü var. Akıcı animasyon demek kontrollerin tepki sürelerinin uzaması demek. Aksiyon biz tuşa bastığımız anda değil, animasyon bittikten sonra gerçekleşiyor.

Tabii bu özünde başına kötü bir şey değil. Monster Hunter olsun, Souls-like oyunlar olsun bu konsepti başarılı bir şekilde uygulayabiliyorlar. Ama o oyunlarda bir anda bir veya iki düşman ile karşı karşıya geliyorsunuz. Düşmanların hareketlerine dikkat ederseniz ne yapacaklarını önceden kestirebilirsiniz. Betrayal ise kafanıza bir anda 5-6 düşman fırlatıyor. Üstelik başarısız sanat yönetmenliği yüzünden bu arkadaşları arka plandan ayırt etmek zor olabiliyor. Bu durumda son anda fark ettiğiniz bir saldırıdan kaçmak her zaman mümkün olmayabiliyor. Hatta bazen Rayne'i bile o kargaşanın arasında kaybedebiliyorsunuz.

Ama merak etmeyin, bölüm sonu canavarı harici dövüşler sizi çok zorlamayacaktır. Sizi zorlayacak ve saç baş yolduracak asıl kısım platformlar. Öyle Super Meat Boy gibi iyi anlamda saç baş yolmaktan bahsetmiyorum. Karakter kontrolleri ile cebelleşirken üç santimlik platformu tutturamadığınız için dipsiz kuyuya düşüp, beş dakika önceki kayıt noktasından başlamanın sonucu olan saç baş yolunmasından bahsediyorum.







Burada ne olduğunu anlayan varsa bana da anlatsın

Aslında çoğu zaman platformu tutturuyorsunuz. Ama karakterin animasyonu tam bitmediğinden yürümeye devam ediyor gibi göründüğü için panikliyorsunuz, "Aman dur! Geri gel! Hayır o kadar değil! Düşmee! Hayıııırrr!" diye bağırıp kontrolcüyü duvara fırlatıyorsunuz mesela.

Dış görünüşün önemi

Betrayal'ın görselleri de pek tatmin edici değil. Belki öznel bir yorum olacak ama görsel dili bana 2000'lerin flash oyunlarını hatırlatıyor. Oldum olası sevmemişimdir o tarzı. Anime fanı olduğum da söylenemez. Bir tek gotik tarzı biraz kurtarıyor. Ama biraz önce de bahsettiğim gibi görsellerin ciddi problemleri var. Çoğu bölümde arka plan ile ön planı ayırmak mümkün değil. Bu yüzden her şey birbirine giriyor. Remastered versiyonunda belki düzeltirler diye umut etmiştim ama nafile.

Ama sanırım beni en çok üzen Rayne'in bu oyunda liseli kıza benzemesi. Yahu Rayne'in bir ağırlığı vardı. Evet oldukça şuh bir ablaydı kendisi ama karanlık bir sokakta karşılaşsanız da laf atmaya tırsardınız mesela. Liseli nedir yani? Üstelik dövdüğümüz düşmanların bir kısmı da animelerden fırlamış yakışıklı liseli çocuklar. Hani gotik? Hani eski oyunlardaki o "pis" atmosfer?

E hani tazeydi?

Peki remastered versiyonunda hiç mi yeni bir şey yok? Hiç mi bir şey düzeltmemişler? Düzeltmişler tabii. Mesela zorluk seviyesini düşürmüşler. Artık oyunu bitirebilmek için peygamber sabrına ihtiyacınız yok. Yok ben mazoşistim, en az iki kontrolcü kırmadan rahat edemem derseniz de klasik zorluk seviyesini açabilirsiniz. Oyun dengesinin yanı sıra görseller de elden geçmiş. Hem çözünürlük artmış hem de animasyonlar saniyede 120 kareye yükseltilmiş.

Yeni eklemelerden en çok hoşuma gideni diyalog seslendirmeleri oldu. Üstelik karakterlerini seslendirmek için Laura Bailey ve Troy Baker da geri dönmüş.

Şimdiye kadar okuduklarınızdan BloodRayne: Betrayal'ın serinin hayranlarına hitap etmediğini fark etmişsinizdir. Problem bir tek bakış açısının değişmesi de değil. Zira Resident Evil 7 örneğinde gördüğümüz gibi kamera açısını değiştirip oyunun özünü korumak mümkün. Ama burada ne serinin özü korunmuş ne de görsel tarzı. Üç satırlık hikâyesi zaten hiçbir yere oturmuyor. Özetle Betrayal bambaşka bir oyun olmuş. Eskisini oynamışsanız Fresh Bites'ı es geçebilirsiniz. Yenilikler hoş olsalar da oyunu satın almanıza değecek seviyede değiller.

Peki seri ile duygusal bağı olmayan oyuncular için bir şeyler var mı? Beat-em-up misali kombolar yaparak dayak atmaktan ve puan kasmaktan hoşlanıyorsanız 5-6 saat oyalanmanız mümkün. Ama öyle derin bir oynanış, sonsuza kadar oynatacak çılgın mekanikler falan beklemeyin.



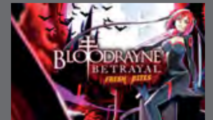


- Dövüş mekanikleri
- Seslendirmeler
- Orijinaline göre dengelenmiş zorluk seviyesi



- Karmaşık görseller
- Kontroller
- Platform kısımları
- Ana seri ile herhangi bir bağlantısı yok

5



Son Karar

Puan yapmalı, kombolu dövüş oyunlarını seviyorsanız göz atabilirsiniz. Onun haricinde es geçiniz.

TÜR: 2B Platform/Aksiyon | **YAPIM:** WayForward | **DAĞITIM:** Ziggurat Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 32TL (Steam), 189TL (PSN), 56TL (XBL)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

RESMEN OYNA OYNA BİTMEDİLER BU AY! HATTA BİR KISMI ÖNÜMÜZDEKİ AYA DA TAŞMAYI BAŞARDI. FENA DA OLMADI HANİ, ÖNÜMÜZDEKİ AY BİR TIK DAHA SAKİN GEÇECEKKEN ELDEKİLERİ ERİTMEYE DEVAM EDERİZ. SONRA ZATEN VER ELİNİ YILIN OYUNLARI...

ÇOK OYUNCULU



Yeni

Hell Let Loose
PC, PS5, X|S, PS4, X-One

Pek öyle sıka sıka kopup gitmelik bir oyun değil Hell Let Loose ama sağlam bir ekibiniz varsa ve İkinci Dünya Savaşı'nda geçen, bol bol ölmekten gocunmayacağınız bir Online deneyim arıyorsanız tam size göre olabilir. Bu ay PSN Plus'la da hediye geliyor zaten...



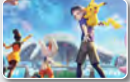
Chivalry II
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Zaten az sayıda olan yakın dövüşe odaklı multiplayer oyunlar içinde kendine iyi bir yer edindi.



It Takes Two
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Brothers'ı ve A Way Out'u geliştiren ekip yine harika bir işe imza atmış.



Destiny 2: Beyond Light
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Başarılı genişleme paketleri sayesinde looter shooter türünün en popüler oyunlarından olmayı sürdürüyor.



Pokémon Unite
Switch, Android, iOS
Arada hâlâ girip iki el maç atmak için ideal. Telefonlara da geldi hem...



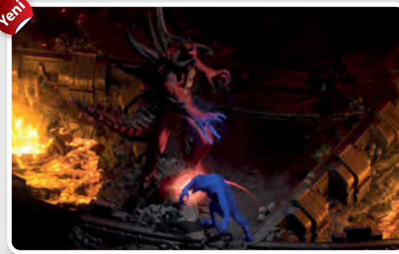
Final Fantasy XIV
PC, PS5, PS4
Pandeminin en popüler Devasa Online oyunu diyebiliriz artık. Endwalker gelse de oynasak!



Klasik

Warhammer Online: Age of Reckoning
PC
Aslında çok da iyi yorumlar almıştı ama olmayınca olmuyor işte...

RYO (Rol Yapma Oyunu)



Yeni

DIABLO II: RESURRECTED
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, SWITCH

21 yıl öncesinden kopup gelen bir nostalji rüzgârı adeta... Diablo II: Resurrected'ın eksiği neredeyse yok ama fazlası var. Üstelik bir de gamepad desteği yapmışlar ki dillere destan! Desteklemeye devam ederlerse bundan sonra Diablo IV çıkana kadar loot açlığımızı giderir bu!



Final Fantasy VII Remake
PS5, PS4
"Final Fantasy VII'nin daha üzerine nasıl çıkılabilir?" sorusuna ancak bu kadar güzel bir cevap verilebilirdi!



Solasta: Crown of the Magister
PC
Küçük bir firmadan çıkan beklenmedik bir sürpriz olan Solasta izometrik RYO severlerin kalbini çaldı!



Disco Elysium: The Final Cut
PC, PS5, PS4
The Final Cut mükemmel olanı daha da mükemmelleştirme sayılır mı tartışılır. Ama neticede mükemmel.



Yeni

Pathfinder: Wrath of the Righteous
PC
Tamam, ilk oyuna göre yol katetmişsiniz ama hâlâ bir olmamışlık da var. Yine de sevenini oynatır hani...



Yeni

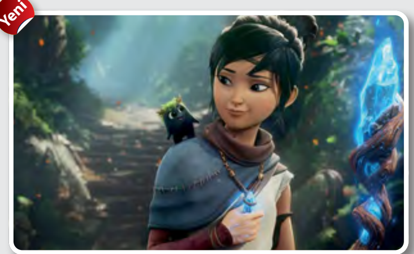
Gamedec
PC
Oyun içinde oyun dedektifliği yapmak istiyorsanız... biraz bug'lı falan ama hiç fena da değil doğrusu.



Klasik

Tyranny
PC
Devamı gelmeyecek olsa da kötü olmanın tadına böyle varabildiğiniz, seçimlerle bu kadar şekillenen oyun azdır.

AKSİYON



Yeni

KENA: BRIDGE OF SPIRITS
PC, PS5, PS4

Ya ruhları, köprüyü falan boşverin de... O Rot'lar ne sevimli olmuş ya. Ha, Kena da güzel oyun olmuş tabii, orası ayrı ama biz asıl Rot'ların hayranı olduk. Peluşu falan yok mu bunların, alıp bağrımıza basalım biraz? (Bu sorunun cevabı incelemede gizli aslında)



Yeni

Tales of Arise
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Aksiyonu bol kaçıyor ama içinde RYO öğeleri de azımsanmaz. Tales serisinden uzun zamandır çıkanların en iyisi!



Psychonauts 2
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
16 yıl bekledikten sonra bir oyuna "Beklediğime değmiş" diyebiliyorsanız o oyun Saykonats iki'dir.

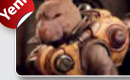


Yeni

Death Stranding: Director's Cut
PS5
Günün sonunda yürüyüş yapıp kargo dağıtmak da bir "aksiyon" değil midir sonuçta? Ne demek değildir?!?



Ghost of Tsushima Director's Cut
PS5, PS4
Tsushima'ya doyamayanlar için bahane hazır! Director's Cut zaten güzel olan oyunu daha da güzelleştirmiş!



Yeni

F.I.S.T.: Forged In Shadow Torch
PC, PS5, PS4
Asabi tavşanın maceraları ve Çin'in oyun sektöründeki yükselişi de diyebiliriz adına.



Klasik

Mass Effect - Legendary Ed.
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Oyun dünyasının en efsanevi serilerinden Mass Effect'e de böyle efsanevi bir paket yakışırdı.

STRATEJİ



HighFleet
PC
Tam bir tür çorbası olan HighFleet'ten beklentilerimiz yüksekti. Ne yazık ki umduğumuzu pek veremedi...



Humankind
PC
Civilization'ın tahtı sağlam kaldı ama Humankind'ın da ilginç bazı fikirleri yok değil hani. Yamalarla desteklenirse dişli rakip olabilir.



Warhammer 40K: Battlesector
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Bilgisayarda masaüstü Warhammer tecrübesine en çok yaklaşabilen oyun herhalde Battlesector. Figür boyamak da şart değil hem!



Desperados III
PC
Shadow Tactics harika değil miydi ya..? İşte aynı yapımcılardan gelen, aynı derece harika bir oyun daha size!



Klasik

StarCraft II
PC
Blizzard Starcraft markasını kaderine terk etmiş olabilir ama sevenlerinin kalbindeki yeri hâlâ bir tanedir.

FPS



Doom: Eternal
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Zebani olmak için de güzel bir gün değil, kadim tanrı olmak için de... İkinci The Ancient Gods paketi de kaliteyi sürdürüyor.



Yeni

Deathloop
PC, PS5
Arkane bu FPS yapma işini iyi çözdü ha. Deathloop da yine benzerlerinden sıyrılan ve özgün bir iş.



Yeni

Far Cry 6
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Geç çıkmanın avantajını kullandık ve dedik ki neden Far Cry 6 incelemesini bu sayıya koymuyoruz? Yargılar gibi bakma öyle Antn...



Call of Duty: Black Ops - Cold War
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Hikâyesi diğer son dönem CoD'lar gibi "meh", multisi de daha çok Warzone'u desteklemek için var gibi. Yine de eli yüzü düzgün bir CoD.



Klasik

Dishonored
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Immersive sim türünün gözbebeklerinden. Bu kadar yaratıcı mekaniği uyum içinde tek oyunda sunabilmek cidden devrimseldi.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



Yeni

NBA 2K22
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
NBA 2K22 kendini güzel geliştirmiş, güzel yeniliklerle gelmiş. Ah, bir de o mikro-ödemeler olmasaydı...



Dirt 5
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yine garip garip tasarım tercihleriyle oyuncuları gıcık etse de eğlence faktörü hâlâ çok üst düzey.



Yeni

Potion Craft
PC
"Abi ben bu iksirin aynısından geçen bir Witcher'a sattım, bugün geldi iki kasa daha sipariş etti! Yalanım varsa n'olayım..."



Mayhem Brawler
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Dünya çapında ses getirmiş bir Beat'em Up mı? Jetonlarımı kaptım geliyorum! nE?! Hem de Türk yapımı mı?!



Klasik

Need for Speed: Underground
PC, PS2, GC, Xbox, GBA
Arada bir hatırlayıp kendi kendimize "get low get low get low" diye şarkı söylemezek bir şeyler eksik kalıyor gibi hissediyoruz.

SANAL GERÇEKLİK



Half-Life: Alyx
Index, Quest, Vive, Rift, WMR
Adı Half-Life 3 olsaydı kimse bir şey diyemez-di , yeni Half-Life için bu kadar beklediğimize değmiş ve hayır, abartmıyoruz!



Demeo
Index, Quest, Vive, Rift, WMR
Şimdilik içeriği kısıtlı olsa da masaüstü FRP tecrübesini VR'da harika yaşatıyor. VR'ınız varsa kesin göz atılması gerekenlerden.



Sam & Max: This Time It's Virtual!
Quest
Eski Sam&Max'lerin tadını yakalayamasa da VR'da denemelik ilginç bir macera.



Asgard's Wrath
Rift
VR'da böyle büyük ve bu kalitede bir oyun ilk defa görüyoruz! Ama uzun süreli oynayınca başı dönenlere göre değil.

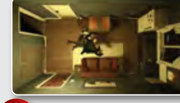


The Climb 2
Quest
Crytek'ten alıştığımız mükemmel bir görsellik eşliğinde oraya buraya tırmanmak insanı beklenmedik derecede ferahlatıyor.

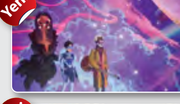
MACERA & BULMACA



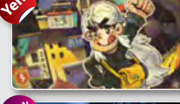
Life Is Strange: True Colors
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Hayatına Skyrim modu olarak başlayan The Forgotten City artık kendi ayakları üzerinde duruyor! Macera ve gizem sevenler kaçırmasın!



Twelve Minutes
PC, X|S, X-One
12 dk'lık zaman döngüsüyle size anlatmak istediği çok şey Twelve Minutes'ın. Umduğumuz kadar iyi değil ama oynanmayı hak ediyor.



Tales of Arise
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, iOS
Bu senenin gizli hitlerinden birisi olmaya aday The Artful Escape özellikle müzikleri ve görselliğiyle bizi kalbimizden vurdu.



Eastward
PC, Switch
Bakmalara doyum olmuyor, piksel sanat şöleni gibi. Ama keşke arada oynamamıza da izin verselermiş... O biraz eksik kalmış.



Monkey Island 2: Special Edition
PC
Gelmiş geçmiş en başarılı ve komik macera oyunlarından biri olan Monkey Island'ı oynamışsınızdır herhalde? Olsun, bir daha oynayın.

BİR GARİP OYUN



Totally Accurate Battle Simulator
PC, X|S, X-One
Mamut, ejderha, Zeus, kaktüs birbirine dalıyor ve hepsi pörtlek gözlü!



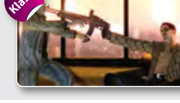
Muck
PC
Sırf iddiasına, geyiğine yapılmış bir oyunun bu kadar güzel olması, bu kadar sarması ve deli gibi oynanması?



Fitness Boxing 2
Switch
Ritim eşliğinde havaya yumruk sağlayarak egzersiz yapıp forma girmek mi? Fikir güzel, uygulamaysa eh işte.



Tetris Effect: Connected
X|S, X-One
Dahiyane Tetris oyunu Tetriss Effect'in tek bir sorunu vardı, o da ömrünün kısalığıydı. Multiplayer özelliklerle bu sorun giderilmiş.



Yakuza: Dead Souls
PS3
Tamam, klasik olduğu tartışılır, kabul ama zaten tuhaflık timsali olan Yakuza serisi bir de zombi işine girince iş iyicie abartmıştı.

EDITTOCHAT





Ay boyunca çeşitli Yılın Oyunları muhabbetleri sırasında Gülhis

Gülhis: SAYKONOTZ GOTY TEBK YU BAY

It takes Two hakkında konuşuluyordur

Yasin: Birden fazla partner ile denedim yine aynı büyük eğlenceyi sağladı.

Gülhis: Bunu out of context şekilde Edittochat bölümüne alalım lütfen...

Yasin: Öyle bir köşemiz olsa aslında.

HERKES: VAR ZATEN.

Yasin: Okumuyorum ki...Türkçe yazı okumak nedir ya?

Anton: İnceleme yazmanın en zor yanı ara başlık uydurmak :(

M. İhsan: Bence giriş yapmak. Girişi yazana kadar odada on tur atıyorum.

Gülhis: Ya ara başlıklar yazının akışından çıkıyor da o ilk alt başlık...

Gülhis: Başlıksız göndermiştim Mass Effect'i de böyle gece 3'te falan uydurmuştuk Ömer'le

Can: Ömer gece 3'te uyandırıp zorla başlık uydurttu da diyebilirsin Gülhis, biz bizeyiz.

Gülhis: EVET AYNEN BÖYLE OLDU

AYIN ALTIN OYUNLARI



DIABLO II: RESURRECTED



DEATHLOOP



TALES OF ARISE

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Avengers felaketinden sonra bakalım Guardians yüz güldürecek mi? Aha, Darkest Dungeon II de erken erişime geliyormuş zaten!

Ekim '21	
Fifa 22	1 Ekim
Phoenix Point: Behemoth Edition	1 Ekim
Alan Wake Remastered	5 Ekim
Nickelodeon All-Star Brawl	5 Ekim
Wasteland 3: Cult of the Holy Detonation	5 Ekim
Far Cry 6	7 Ekim
Children of Morta: Ancient Spirits (DLC)	7 Ekim
Age of Darkness: Final Stand	7 Ekim
Metroid Dread	8 Ekim
Book of Travels: Chapter Zero	11 Ekim
Back 4 Blood	12 Ekim
The Riftbreaker	14 Ekim
Crysis Remastered Trilogy	15 Ekim
The Good Life	15 Ekim
Youtubers Life 2	19 Ekim
War Mongrels	19 Ekim
Disciples: Liberation	21 Ekim
Resident Evil 4 VR	21 Ekim
The Dark Pictures Anthology: House of Ashes	22 Ekim
Marvel's Guardians of the Galaxy	26 Ekim
The Unliving	26 Ekim
Darkest Dungeon II (Erken Erişim)	26 Ekim
Fatal Frame: Maiden of Black Water	28 Ekim
Riders Republic	28 Ekim
Age of Empires IV	28 Ekim
Mario Party Superstars	29 Ekim
Kasım '21	
Unpacking	2 Kasım
Just Dance 2022	4 Kasım
Call of Duty: Vanguard	5 Kasım
Jurassic World Evolution 2	9 Kasım
Football Manager 2022	9 Kasım
Forza Horizon 5	9 Kasım
The Elder Scrolls V: Skyrim Anniversary Edition	11 Kasım
Grand Theft Auto V: Expanded and Enhanced	11 Kasım
Shin Megami Tensei V	12 Kasım
Century: Ages of Ashes	18 Kasım
Pokémon Brilliant Diamond & Shining Pearl	19 Kasım
Battlefield 2042	19 Kasım
Icarus	20 Kasım
Final Fantasy XIV: Endwalker	23 Kasım





THE CHOICE IS YOURS



Ne ölmesi ya? Uyuyakalmışım

OĞUZ ERDOĞAN

THE MATRIX
RESURRECTIONS

DECEMBER
ONLY IN CINEMAS
whatisthematrix.com









2021 yılı her anlamda tuhaf geçiyor. Normal neydi, dışarıda hayat var mıydı, aşı bizi çipliyor mu gibi tuhaf tuhaf sorularla boğuşurken gerçeklik kavramı da sorgulanmaya başladı. Eh böyle bir durumu en iyi anlatan filmlerden birisi de Matrix. İşte bu garip 2021 yılında dördüncü Matrix filmi de hayatımıza dahil olacak. Pandemi falan derken defalarca ertelenen Matrix Resurrections'ı 22 Aralık günü izleyeceğiz. Halihazırda ilk fragmanını da izledik. Beğenenler oldu, beğenmeyenler oldu; eleştirenler oldu, daha ilk andan gömenler de oldu. Ben biraz ortada kaldım Matrix 4 için hâlâ hangi hapı alacağımı bilmiyorum.

Neil Patrick Harris'in canlandıracağı karakteri merakla beklerken fragman açılışında psikolog rolünde görmek rahatlatıcı oldu. Keanu Reeves'i Cyberpunk harici bir yerde görünce insan mutlu oluyor. Hele ki Neo'nun geri dönüşü acayip nostaljik bir hava yarattı bende. Zaten ortada kalmamın en büyük nedeni de bu nostalji hissi. Neo ve Trinity'nin bir araya gelmesi, Matrix'e has dövüş sahneleri insanı geçmişe götürüyor. Lakin görsel anlamda en azından fragman için biraz düşük bir kalite olduğunu söyleyebilirim. Sanki CGI sahneleri biraz ucuza kaçmış ya da diğer filmler işi fazla abartıyor.

Benim de dahili olduğum en büyük tartışma konusu ise "Matrix 4'e gerçekten gerek var mıydı?!" Kendi adıma cevap vereyim: Yoktu. Lakin bizim ne istediğimizden bağımsız bir şekilde Matrix yeniden doğuyor. 2003 yılında izlediğimiz Revolutions'ın ardından çok uzun zaman geçti. Hem gerçek dünya hem de Matrix en son bıraktığımız gibi değil, orası kesin. Üçüncü filmde Kâhin, Neo'nun yeniden ortaya çıkıp çıkmayacağını bilmediğini ancak onu tekrar göreceğine inandığını söylemişti. Boşuna Kâhin olunmuyormuş ama bu yeni Neo geçmişinden ve yaşananlardan haberdar değil. En azından fragmanda gördüğümüz kadarıyla geçmişini bilmiyor.

Matrix ile ilgili olabilecek en klişe şarkı White Rabbit seçimi de hem çok hoş hem de aşırı tahmin edilebilir olmuş. Daha sadece bir 3 dakikalık fragmanla filmi ne gömelim ne övelim. Neo'nun rüya gibi olmayan rüyaları gerçeğe dönüştüğü zaman umuyorum ki Matrix adı altına yakışan bir film izleyebiliriz. Her şey en kötüye gitse bile en azından Trinity ve Neo'nun geri dönüşü mutlu anlara sahne olacaktır. Yalnız ben bu yeni nesil Morpheus ve Ajan'a pek alışamadım ama Lana Wachowski'nin bir bildiği vardır diyelim. Umarım filmi izlediğimizde doğru hapı seçmiş oluruz. Çünkü gerçek dünya şu zamanlarda epey can sıkıcı bir hal almış durumda.

1-) Lana Wachowski'nin Yeniden Doğuş Sevdası

Lana Wachowski, Matrix 4'ün senaryosunu yazarken kendisi için en acı verici dönemlerden ilham aldığını açıkladı. Annesi ve babasının kaybıyla yüzleşmekte çok zorlandığını söyleyen Wachowski, "Artık annem ve babam yoktu. Bir gece çok ağladım ve bütün bu hikâye ortaya çıktı. Elimde Neo ve Trinity vardı; muhtemelen hayatımda olan en önemli iki karakterdi. Bu iki karakteri yeniden hayata geçirmek çok rahatlatıcıydı." dedi. Gerçek hayattaki böyle büyük ıstıraplarla filmler, oyunlar, kitaplar vasıtasıyla başa edebilmek gerçekten rahatlatıcı bir olay. Wachowski kardeşlere dirayetli duruşları ve bizlere kazandırdıkları Matrix hikayesi için de ayrıca teşekkürler.

2-) Matrix Online'ın Önemi

2005 yılında yayınlanan The Matrix Online oyununu hatırlamıyor olabilirsiniz. Zaten kendinden çok söz ettiren bir yapım da olmamıştı. Ancak oyun içerisindeki detaylar doğrudan dördüncü filmi etkilemiş olabilir. Çünkü 2005 yapımı oyunun senaryosunda Morpheus, Neo'nun bedeni için bir mücadele başlatmış ve nihayetinde öldürülmüştü. Yani eğer Matrix içerisinde bu oyunu «canon" kabul ediliyorsa Yahya Abdul-Mateen II'nin yeni nesil Morpheus olmas epey mantıklı olabilir. Gerçi Yahya için rol öncesi "farklı bir karakter" denilmişti ama kendisi Instagram hesabından "MORPHEUS!!!" diye haykırarak yeni rolünü duyurdu. Eğer bu olay filmde bütünlük arz ediyorsa Lana Wachowski'yi gerçekten tebrik etmek lazım. Ya da tüm bunlar büyük bir tesadüf olabilir, filmden önce bunu bilmemize pek olanak yok gibi gözüküyor.

YÖNETMEN: Lana Wachowski **OYUNCULAR:** Keanu Reeves, Carrie-Anne Moss, Yahya Abdul-Mateen II, Neil Patrick Harris

FERHAN ŞENSOY

OĞUZ ERDOĞAN



Öncelikle yazıya başlamadan önce hayatımda hiç tanışmasam da benim ustam olmuş ve yazı yazarak kendimi ifade etmemde büyük payı olan Ferhan *Ustam'a sonsuz teşekkür ediyorum. Ayrıca çok sevdiğim Oyungezer'e de Ferhan Usta'ya veda etme şansı tanıdığı için minnettarım.*



Ferhangi Şeyler: 1987 senesinde Ortaoyuncular'ı ayakta tutmak giderek zor hale geliyordu. Geminin kaptanı acilen bir şey yapmalıydı yoksa hazin son yakındı. Neyse ki Ferhan Şensoy zekâsında bir insan vardı ve Ferhangi Şeyler ortaya çıktı. Ardından 2300'ün üzerinde oyunda tek başına Ferhangi Şeyler›i oynadı. Bu hem bir dünya rekoruydu hem de bir tiyatronun ayakta kalma öyküsü.

İnsan hayatı tesadüflerle doludur diye anlatmıştı büyük usta tiyatroya uzanan yolculuğunu. Hani düşününce gerçekten aklın ve mantığın kesişim kümesinde yer almayan ihtimallerin bir araya gelmesi sonucu Ferhan Şensoy ile tanışabilme şansına erişmiştik. Daha Avrupa Birliği›nin AB olmadığı, bizim içeri girme umutlarımızın taze olduğu günlerde bir ilan çıktı 20 yaşındaki Ferhan Şensoy›un karşısına. Ortak Pazar (Bildiğimiz AB) ile Türkiye arasındaki bağ konusunda bir kompozisyon yarışması vardı. O zamanlar da sivriymiş Ferhan Usta, «Ortak Pazar›a Hayır!» diyerek bir kompozisyon yazdı, kaderin cilvesi yarışmayı kazandı. 15 gün Fransa›da misafir olacaktı ve sonrası çorap söküğü gibi gelecekti.

Strasbourg'da yapılan seminerlerde kendi düşüncelerini ifade etti, 20 yaşında "Ortak Pazar'ın dili Türkçe olsun!" diyebildi. Galatasaray Lisesi sayesinde öğrendiği ağdalı Fransızca ile sigara almakta bile zorlanırken bir ilan daha gördü: Devlet Tiyatrosu, Konservatuar sınavı için alım yapacaktı. Kendi mahsulü Charles de Gaulle hikâyesiyle şansını deneyecekti. Babası onun tiyatrocu olmasını hiç istemiyor, ülkesine "faydalı" bir vatandaş olarak hayatına devam etmesini istiyordu. Yüzlerce kişinin girdiği sınava kaydını yaptı; sırasını beklemeye başladı. Herkesin adı okunuyor, insanlar birer birer içeri giriyordu. Bir türlü kendi adı okunmuyordu. Akşam oldu, sınav bitti jüri binayı terk ederken hemen gidip sordu: "Benim adım neden okunmadı?" Ortada yine Ferhan Şensoy'a yakışan bir absürt durum vardı.

Devekuşu Kabare tiyatrosu ortaya çıktığı zaman büyük bir dönüm noktasıydı. Haldun Taner'in önderliğinde Zeki-Metin ikilisini daha da efsane yapan Kabare'nin çoğu senaryosu Ferhan Şensoy tarafından kaleme alındı. Ali Poyrazoğlu da dahil olmak üzere çok sayıda tiyatrocuya eser de veren Ferhan Usta, sadece kendi oynadıklarıyla değil yazdıklarıyla da ülke tiyatrosuna çok büyük bir miras bıraktı.

Sınav sırasınca defalarca "Fernard Sansua" olarak okunan ismin Ferhan Şensoy anlamına geldiğini nereden bilebilirdi? Jürilerin işlerine olan bağlılığı ve adalet duyguları sayesinde çıktı oyununu oynadı Fernard Sansua. Sonrası mı? Sonrası devasa bir külliyat, Türk Tiyatrosu'na adanmış bir ömür ve tüm dünyayı kendine hayran bırakan sivri bir zekâ. İşte böyle başladı Ferhan Şensoy'un tiyatro macerası, aklın mantığın bir araya getiremeyeceği ihtimallerin kesişim kümesinde.

Türkiye'de tiyatro yapmak zaten imkânsız bir görevken bazı sinir uçlarına dokunan tiyatro eserleri perdelemek bu coğrafyada intihar mektubu niteliğindeydi. Şan Tiyatrosu yıllarında Muzır Müzikal isimli oyun yüzünden yaktılar tiyatrosunu. Üstüne bir de yargılandı. Yılmadı, küllerinden doğdu. Ortaoyuncular ile muhteşem anılar bıraktı, yüzen tiyatro bile yaptı. Parasız yaşamak pahalıydı, padişahlar da soyut. Bu kadar oyun arasında sayısız kitap da yazdı. En çok kendi yazdığı oyunu oynayan tiyatrocu Ferhan Şensoy'dan başkası değildi. Kalıplara sığamadan aramızdan ayrıldı ustam. Giderken arkasında 56 tiyatro oyunu, 25 kitap, 9 film ve 10 dizi bırakmış; yazmayı beklenen dosyalar da masasında boynu bükük kalmıştı.



Şahları Da Vururlar isimli unutulmaz tiyatroda oyun başlamadan önce Döndü Pervaneler isimli bir şarkı çalıyordu. Şimdi bu şarkı size bir çağrışımı yapmıyor olabilir ama Ferhan Şensoy'un yazıp, bestelediği bu şarkı MFÖ'nün başlangıcını sağladı. Döndü Pervaneler, Ele Güne Karşı'ya dönüştü. Aynı Ferhan Şensoy, Bulutsuzluk Özlemi'nin kurulmasına da aracı oldu. Edebiyat ve tiyatrodan sonra Türk müziği de Ferhan Şensoy'dan bolca ilham aldı.

Bize bıraktığı miras her anlamda çok büyük. Zamanında Turgut Uyar öldükten sonra sazın teline vurup şöyle demişti: "Çok gülünçsün Azrail, Turgut Uyar ölür mü?" Şimdi de sıra bizde: "Çok gülünçsün Azrail, Ferhan Şensoy ölür mü?"



FREE GUY

YÖNETMEN: Shawn Levy
OYUNCULAR: Ryan Reynolds, Jodie Comer, Joe Keery, Taika Waititi
IMDB NOTU: 7.3

ONUR KAYA

İyi "bir oyun uyarlaması" ama "bir oyunun uyarlaması" değil

Yalan olmasın, senelerdir ne zaman oyun uyarlaması haberi görsem dudak büzüyorum. Süre sınırı olmadan, geniş geniş anlatılan iyi oyun hikâyelerini film süresine sığdırmayı Hollywood embesillikleri arasında zor ve de gereksiz görüyorum. Bunun yanında uyarlaması hakikaten çok para getirecek oyunların çok azının beyaz perdede görmeye değecek anlatıları olması gibi bir durum da var (yine şahsi fikrim). İzlemeden önce Free Guy'ın da aralarında olduğunu sandığım türdeki, oyuncu kitleye biraz ilgi verip akabinde paraları götürmeye odaklı ama spesifik bir şeyin uyarlaması olmayan filmlere ise hiç saygım yok. E bu oyun sektörü bir yerde beyaz perdeyle buluşmasın mı peki? Valla buluşmazsa en son şikâyet edecek insan benim. Oyun sektörü kârlılık açısından sinema sektörünü geçti de zaten hem? Filmler oyun olmaya çalışsın artık yahu, oyunların film olmaya çalışıp sürekli kafa üstü çakılmasından gına geldi bana!

Free Guy aha da bu dediğim çabaya giren bir film, o yüzden önden bu serzenişlerde bulunuyorum. Öyle Netflix'in Black Mirror: Bandersnatch ile yaptığı "sosyal" deney gelmesin ama aklınıza. İnteraktif olmak gibi bir gaye yok ortada. Free Guy daha ziyade gerçekten oyun klişelerini bilen birileri tarafından yazılmış, bunları senaryosuna zıplama tahtası yapan bir film. Free City adındaki, GTA Online'a epey benzeyen bir oyunda NPC'lik görevini icra eden Guy (Ryan Reynolds) bir gün oyunun arayüzünü görüp kullanabilmesini sağlayan, gerçek oyunculardan birine ait "HUD" gözlüğünü takıyor ve her gün aynı şeyleri yaptığı hayatı kazandığı yepyeni kavrayışla kökünden değişiveriyor. Artık zaman seviye atlama ve kaderindeki kısır döngüden kurtulma zamanı.

Bu kırılma anında oyun mekaniklerine, sınırlamalarına, klişelerine göndermelerle başlayan film, oyun geliştirme sürecinin ve geliştirici olmanın bilindik zorluklarına da yer yer göz kırparak devam ediyor. Gönderme işinin "Gamer kitleye yalakalık" seviyesine gelmemesi ve 2 saatlik seyir süresi boyunca tek becerebildiği şey olmaması filmde en çok takdir ettiğim nokta oldu. Free Guy'ın anlatacak bir hikâyesi var; hem oyun karakterimiz Guy'ın hem de halis muhlis insan karakterlerimiz Millie ve Keys'in başına gelenler temiz temiz aktarılıyor bize. Herkesin derdi tasası seyirciye geçiyor, ardından anlamlı ve tatmin edici birer sonuca ulaşıyor. Bu kadarını bile artık çoğu Hollywood yapımında bulamadığımızı düşündüğünüzde, Free Guy'ın neden şaşkın bir beğeni ile karşılandığını rahatlıkla görebilirsiniz.

Ha elbette kusurları var, mesela filmdeki kötümüz olan, daha başka nerelerden çıkacak merak ettiğim Taika Waititi yer yer oyunculuğunu abartmış. "Sanki şöylesi daha mı iyi olurdu be?" dedirten ufak kısımlar var. Aksiyonun, birkaç hafta önce Shang Chi'deki otobüs dövüşünü izlemiş bendeniz için hiçbir numarası yok, sahneleri hatırlamıyorum bile. Son olarak film elindeki fikir ile esinlenmekten çekinmediği Truman Show ile The Matrix'in seviyelerine çıkamıyor, çıkmaya da çalışmıyor maalesef. Free Guy ne olmak istediyse o olmuş. Tatlı bir kafa dağıtma aktivitesinden ötesi olmaya sulanmamış. Bu açıdan pek çok oyuna da benziyor hani, o yüzden izlemenizi elbette ki tavsiye edeceğim.

EDİTÖRÜN NOTU: Ryan Reynold sempatikliğini özleyenlerimiz, bu kadarı için bile izleyip beklediğinden fazlasını bulacak. ★★★★☆

YÖNETMEN: James Wan YOYUNCULAR: Annabelle Wallis, Maddie Hasson, George Young
IMDB NOTU: 6.3

MALIGNANT

En son Aquaman ile CGI sularında gövde gösterisi yapan James Wan bu ay özüne dönüp Malignant ile karşımıza çıkıyor. James Wan'ın bu hamlesi sıkı takipçileri için bir sürpriz değil. Afişinden sonu gelmez çığlıklarına kadar orijinal



Suspiria'nın başını çektiği Giallo filmlerine öykünür görünen Malignant'ın ise bozsam daha hayırlı olacak bir sürprizi var: Film esasen bir korku filmi değil! Kendini ciddiye alan bir film hiç değil! Yarı yolda rengini belli edip aksiyona hendek atlatan, korku soslu "saçma salaş" bir yapım. Baştan uyarayım ki verdiğim notu garipsemeyin: Malignant'ı bir korku filmi olarak veya tutarlılık bekleyerek izlerseniz, beğenmek gibi bir şansınız yok. Altından başarıyla kalkılmış görsel efektleri haricinde hiçbir konuda kumaşının adiliğini gizlemiyor film. Diyaloglar fena, düğümün çözülüşünü en cahilimiz bile yemez, müzikler davetsiz misafirin eve kapıyı kırarak gireni gibi. Öte yandan bir Scary Movie muadili de değil, dalgasını aydınlık ortamlarda kör göze parmak geçmiyor. Dediklerim film zevkinize ters düşmüyorsa bir bakın derim. ONUR



EDİTÖRÜN NOTU: "Yok artık ahahahahah" efekti vererek izleyeceğiniz, efekti pahalı kendi ucuz bir "korkumsu" filmi. ★★★★☆

YÖNETMEN: Sion Sono OYUNCULAR: Nicholas Cafe, Sofia Boutella, Nick Cassavetes
IMDB NOTU: 4.3

PRISONERS OF THE GHOSTLAND



Şimdi bir film düşünün: Feodal Japonya, Vahşi Batı ve nükleer kıyamet sonrası anlatılarını kafalarından tutup birbirine tokuştursun. Sonra da neticede oluşan Perşembe pazarının orta yerine bir adet hafif tıknaz Nicholas Cage bırakıversin. Tüm bunları yaparken zamanından koparılmış bu elementler birbirine uysun diye hiç çaba göstermesin, üzerine garip diyaloglarıyla hali tavrı bir kabile anlatısına kaysın. Harika posterleri de işin ekstrası olsun. Kafanızda oluşan şey Prisoners of the Ghostland'e epey yakın olacak ve sizi bir soruyla baş başa bırakacak: Bu tasvire uyan bir yapım ne olursa olsun ona harcadığınız vakte değer mi? Cevabınız "evet" değilse, garip gurup yapımlara imza atmasıyla ünlü Sion Sono'nun bu son yapımına göz atmanızı öneremeyeceğim maalesef. Sadece görsel cümbüşünden biraz keyif aldım, o da beni 100 dakika bu filmin bakıcılığını yaptığıma memnun etmedi. ONUR

EDİTÖRÜN NOTU: Nicholas Cage'in kariyerindeki en iyi bağırış çağırış da değil, en iyi film de. Uzaktan yakından hem de. ★★★☆☆

- **PLATFORM:** Netflix **YARATICI:** Tom Kapinos **YAZARLAR:** Sam Kieth, Mike Dringenberg
- **OYUNCULAR:** Tom Ellis, Lauren German, D.B. Woodside, Lesley-Ann Brandt

LUCIFER

SEZON 6

AY BİTTİ GALİBA GERÇEKTEN!

6. Sezondan (bizim salondan) inciler:

-Rory'nin teknik olarak 40 yaşına yakın olması gerekirken en fazla 20 gibi göstermesi, 15 gibi davranması.

-Bizim buna gereğinden fazla sinir olmamız.

-Adem sahneye çıktığında annemin, "Tır şoförü gibi be, bu ne?!" demesi.

-Kurbağa Dan.

-Maze'in ailesi. (Aaa! Zombiler.)

-Chloe'deki tuhaflığı doğru tahmin etmem. (Bir alkış alırım.)

-Çizgi filmli bölüm ve Lucifer'in popo çenesi.

-Eeen sondaki terapi sahnesi.

GÜLHİS CANPOLAT

Vallahi annemle oturduk, gecelere kadar bir bölüm bir bölüm daha diyerek bitirdik. En sonunda kreplerimin içine çaktırmadan ağlarken ben biraz kendimi, "Acaba bu gerçekten tatminkâr bir final değil miydi yoksa biz çok hızlı seyrettik diye mi böyle oldu?" diye düşünürken buldum.

Sonra aklıma bu sezonun pandemi sürecinde, sette Covid kapmamaya çalışılarak çekildiği geldi.

Keşke yoktan dert var etmeseydik de hali hazırda olan şeyleri hani…

Olayların nasıl çözüldüğü hakkında spoiler vermeyeceğim öyle alenen, merak etmeyin. Sezon 6'da gene Lucifer'i öldürmek isteyen birileri var elbette. Bu sefer kim? Kendi kızı. Evet, öz kızı Rory. Hem de gelecekten. (Üff… Gene zamanda yolculuk. Camdan atlayacağım.)

Tom Ellis'in neden iki karakter birden oynamak istemediğini anlıyorum. Ki zaten Michael'ın son sezonda dönmeyeceğini önceden söylemişlerdi. Ben her şeye rağmen o hikâyenin, "Kanatlarını kestik, bitti," şeklinde kalmamasını umut etmiştim. O umudum boş çıktı.

Nedense Rory'e de bir türlü ısınamadık. Son saniyeye kadar hala söylediği kişi olup olmadığını tartışıyorduk annemle. Sanki bu sonu önceden planlamamışlar gibi bir hissiyat vardı içimde. Rory kurguya sonradan sıkıştırılmış gibi gelmeyi bırakmadı hiç. Ondan başka yeni karakter olmaması da bu hissiyatı artırmış olabilir. (Tamam, peki. Carol var ama onun hiç değilse önceki karakterlerle bir bağlantısı var.)

Ayrıca bu devamlılık gafı sayılır mı bilmiyorum ama bu kızın içinde bulunmadığı sahnelerde nereye gittiğini çok merak ediyorum, dizi de katiyen bir ipucu vermiyor. Bu kız gelecekten gelmedi mi? Parası var mı? Tanıdığını öğrendiğimiz insanların yanında durmuyor gibi, o zaman nereye gidiyor? Yani gerçek bir karakter gibi hissettirmediği için insan benimsemekte zorlanıyor açıkçası.

Yeterince bebek Charlie yok, puanım 0.

Haklı olarak çocuğu Covid zamanı sete çok sokmak istememişler belli ki. Zaten ben de oradan çaktım, yahu bu sezon zor zamanlarda çekilmedi mi diye. Bunu göz önünde bulundurunca, iyi kotarmışlar demeden de edemiyorum. Evet, tüm karakterlerin hikayesi bir sona bağlanıyor. (Michael dışında. O kısmı sondan saymayı reddediyorum.) Ama bir yandan da ana sorunun yeni bir karakter üzerinden dönmesi 6. sezonu son sezon hissiyatından koparıyor birazcık bence.

Ha izlemesi eğlenceli mi? Evet. Ama bu sezonu Lucifer ve Ella sırtlarında taşımışlar gibi hissediyorum gerçekten. Her şeyin tatlıya bağlanacağını biliyorsunuz. Lucifer bu. Yine de sezonun hafiften ters köşe yaptığı yerlerde, "Ay acaba," diyerek, bu zaman yolculuğunu nasıl açıklayacaklar merak ederek izlemek size o beklediğiniz Lucifer keyfini yaşatıyor.

Sadece… Biraz havada kalıyor gibi. O kadar.

EDİTÖRÜN NOTU: Beklediğim şaşaalı son değil ama aranan mutlu son bulundu. Son şaşırtmacası da hoş olmuştu bence. ★★★☆☆

○ **YARATICILAR:** Sterlin Harjo & Taika Waititi ○ **OYUNCULAR:** Devery Jacobs, D'Pharaoh Woon-A-Tai, Lane Factor, Paulina Alexis
○ **IMDB NOTU:** 8.2 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Hulu

RESERVATION DOGS



"Taika Waititi bir kere daha şapşal mizahı ile evleri şenlendirecek herhalde" derken hiç beklediğim gibi çıkmayıp buna rağmen çatlak kafanın son dönemlerdeki en beğendiğim işi oldu Reservation Dogs. Bir Kızılderili rezervindeki 5. üyelerini bir süre önce kaybetmiş 4 kişilik bir kafadarlar grubunun hikâyesini seyrediyoruz. 7/24 itlik köpeklik peşinde koşan gençler, rezervi arkalarında bırakıp soluğu Kaliforniya'da almanın peşinde. Bu yüzden de hırsızlığın, yolsuzluğun onlardan sorulması lazım ama ortamda yepyeni bir çete peyda olunca havaları biraz kaçıyor. Havaları kaçtıkça da onları daha iyi tanımaya, dertlerine ortak olmaya başlıyoruz. Bu tanıma sürecinde Waititi'den alışık olduğumuz gibi komedi ön koltuğu paldır küldür kapıp müziğin sesini sonuna kadar açmıyor; yeri geliyor sazı eline alıyor, yeri geliyor sözü drama bırakıyor. Rezervin nevi şahsına münhasır sakinleri ana karakterlerin sıcaklığıyla eşdeğer bir yakıt oluyor sezonun trenine. Sonra bir bakmışsınız son durağa varıp yeni sezonu beklemeye başlamışsınız. ■ **ONUR**

EDİTÖRÜN NOTU: İbrenin dram ve komedi arasında dengeli gidip gelmesi, 20-25 dakikalık bölüm sürelerinin lafı gereksiz uzatmaması Reservation Dogs'u omuzlarda taşımaya sebep. ★★★★★

SQUID GAME

○ **YARATICILAR:** Dong hyuk_Hwang
○ **OYNAYANLAR:** Lee Jung-jae, Park Hae-soo, Jung Ho-yeon
○ **IMDB NOTU:** 8.3 ○ **KANAL:** Netflix

"Hayatta kalma" temalı öyküleri ön plana çıkaran diziler oldukça ilgi görüyor yakın dönemde. Açılış sahnesinde, nostaljik şeklinde açıklanan, Kore'de yaygın bir çocuk oyunu olan "Kalamar Oyunu" da bu tür bir hikâye anlatıyor dokuz bölüm boyunca. Tabii ki işlenen tema, verilen mesajlar, alt metin vs sadece hayatta kalma olayından ibaret değil. Ekonomik krizler, enflasyon, devalüasyon, aşırı kalabalık metropoller, işsizlik, yalnızlık, yabancılaşma gibi genel sorunlarla boğuşarak borç harç içinde, çoğunluk tarafından dışlanarak yaşamını sürdürmek mi yoksa büyük para ödülü karşılığında yaşamını tehlikeye atmak mı?

Farklı yaş, eğitim ve gelir düzeyinden insanlardan oluşan yan karakterlerin kavgaları, çekişmeleri, bir çocuk oyununda galip gelip para ödülüne kavuşma uğruna zıvanadan çıkıp şiddete, vahşete yönelmeleri izleyeni de düşünmeye yöneltiyor birçok sahnede. Birbirini ilk defa gören yüzlerce yarışmacının birçok ortak özellikleri var: Hepsi yoksul, ödeyemeyecekleri kadar yüksek borç yükü altındalar, işsiz ya da düşük gelirliler. Daha önemlisi, hepsi hayatta kalmak zorunda çünkü hepsinin kendilerini seven ve bekleyen birer aileleri var. Tema ve atmosfer bakımından, son yılların popüler film ve dizilerinden *Açlık Oyunları* ve *%3*'ü (ilk sezon) hatırlatan Kalamar Oyunu'nu son sahnesine kadar heyecanla ve modern insanlığın düştüğü zor, acınası durumları düşünerek izliyorsunuz. Para ödülü için çekişmeler, cinayete varacak kadar göz





döndüren rakipleri eleme saplantısı, kaybedince gelecek olan kaçınılmaz sonu bilmenin getirdiği korku; fedakârlıklar, dostluklar, güvenmeyi ve iyi niyeti sorgulatan, çıkara dayalı ittifaklar, tabii ki son saniyede kazanılan oyunlar, son adımda kurtarılan hayatlar… Ayrıca final sahnesine bakılırsa ikinci sezon için de kapıyı açık bırakıyor bu dokunaklı öykü. ■ **NOYAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Bazı sahnelerde biraz klişelere bağlasa da bir zamanlar sokakta arkadaşlarıyla gerçek oyunlar oynayan çocukların, yetişkin hayallerine ve hüzünlerine tanık olmak için bile izlemeye değer bir dizi. ★★★★☆



YÖNETMENLER: Masahiko Otsuka, Hiromi Wakabayashi, Hitoshi Haga, Kenji Kamiyama, OYUNCULAR: Kyle Chandler, Neil Patrick Harris, Allison Brie, Lucy Lui, Akio Otsuka IMDB NOTU: 7,3 YAYINLANDIĞI KANAL: Disney+

STAR WARS: VISIONS

Bundan çok da uzak olmayan bir galakside...

EREN ERYÜREKLİ

Star Wars'un ana ilham kaynaklarından birinin Akira Kurosawa'nın Hidden Fortress filmi olduğunu bilenler bilir -ki George Lucas da ünlü Japon yönetmene hayranlığını gizlemez zaten. 9 tane kısa animasyondan oluşan Disney+ yapımı Visions'ta ise olay bu sefer tersine dönüyor ve anime alanında çalışan Japon yaratıcılar ilhamlarını Star Wars'tan alıyorlar. İronik olarak nitelendirebileceğim bu işin meyveleriyse çoğunlukla ne Star Wars markasının adını taşıyabilen ne de bir anime keyfi verdi diyebileceğim mamuller olmuş.

Bölümleri izledikten sonra acaba hangileri aklımda yer etti diye geri dönüp IMDB'ye baktığımda Production I.G.'nin *Ninth Jedi*'ı öne çıkarken onu bir Astro Boy güzellemesi olan *TO-B1*'nin takip ettiğini gördüm. İlk film ciddi bir Jedi/Sith öyküsünü oldukça kaliteli animasyonlarla anlatırken diğerinin çocuksu yaklaşımı ve Star Wars'un uyandırdığı o kendine has macera duygusunu verebildiğini gördüm. İllaki bir üçüncü seçmem gerekse o da bir Jedi üstadı ve Padawan'ının enteresan macerasını işleyen *The Elder* olurdu herhalde. Bir kere Japon abilerin atladıkları bir konu şu olmuş ki Star Wars yalnızca Jedi ve Sith'lerden ibaret değil; özellikle tam böyle tatlı ve farklı bir öykü gibi başlayıp sonra yine ışın kılıcı düellosuna bağlayan Lop & Ocho bunun en güzel örneği. Hani güzel bir damar yakalamışsın, elinde farklı bir şeyler anlatmak için fırsatın da var. Yok abi yine o ışın kılıcı bir yerlerden fırlayıp öykünün merkezine yerleşecek. İkinci dertlenmem Ronin olarak niteleyebileceğim sahipsiz samuray tiplemesinin eline ışın kılıcı verilip Jedi yapılmış olması. Tamam Jedi'lar Ronin'lere benzer doğrudur ama akla ilk gelen bu fikri 4 bölüm de kullanınca tekrar hissi kaçınılmaz oluyor. Tatooine Rhapsody bunların arasından sıyrılan ilginç bir deneme olmakla beraber Boba Fett ve Jabba the Hutt'ı hafiften maymun ettiği için kimilerinden küfür kıyamet tepkiler almıştır kesin. İyi niyetli ama beyhude bir çaba yani.

Diyordum ki Star Wars sadece ışın kılıçları ve Jedi'lar değil. Bu derlemede neden bir kaçakçı, direnişçi veya güçle yeni yeni haşır neşir olan bir gencin öyküsü yok? Ne bileyim bilmemne gezegenindeki yaratığın varoluş sancılarını izlemek bile bana artık bıkkınlık vermiş olan Jedi klişelerinden daha iyi gelebilirdi ki filmlerin teknik açıdan da pek çığır açıcı bir yanları yok. Zamanında çıkan Animatrix derlemesinde misal çok daha iyi bir seçki vardı ve bölümler kendi içlerinde güzel olmanın yanı sıra Matrix lore'una da katkı sağlıyorlardı. Buradaysa olay vooooğiiing vuuğğğiiiing ve cıv, cıv seslerinden ibaret.

İzlemesi her şeye rağmen keyifli olan bu kısa yapımlara boş bir vaktinizde bakarsınız ama beklentileri de biraz düşürmenizde fayda var. The Mandalorian dizisi olmasa benim için beklenecek hiçbir ürünü olmayan Star Wars markasının bu kez Japonlar tarafından yorumlanması var karşımızda ama Türk Lokumu'nu İsviçre'den alıp yemek gibi olmuş bu biraz. Hani "vizyonunuz" bu kadarsa Star Wars adına ben daha fazla almayayım, teşekkürler.

EDİTÖRÜN NOTU: Azılı Star Wars hayranları bunu da kaçırmazlar kesin diğerleri için olay "eline ışın kılıcı almış samuraylardan" ibaret. ★★☆☆☆

LIL NAS X MONTERO

Call me when you want / Call me when you need

GÜLHİS CANPOLAT

Lil Nas X bu albüme kendi gerçek adını, Montero'yu verirken, Call Me By Your Name single'ı yeni çıktığında bir şey paylaşmıştı, hâlâ aklımda. "Sevgili 14 yaşındaki Montero, içinde adımızın geçtiği bir şarkı yazdım. …Biliyorum hiçbir zaman "öyle" geylerden olmamaya, bu sırla ölmeye söz vermiştik ama bu yaptığımız eşcinsel insanların sadece var olabilmesi için bir kapı açacak..."

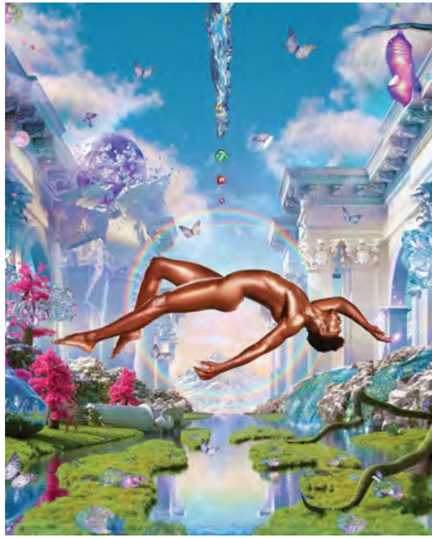
Belki Lil Nas X gibi bangır bangır gey bir adamın bir zamanlar cinsel kimliğini asla kimseyle paylaşmamaya yeminler etmiş 14 yaşında bir çocuk olduğunu düşünmek zor gelebilir kimilerine ama geriye dönüp baktığınızda bazı şeyler öyle yeni ki.

Ve hiç de yeni değil.

You was never really rootin' for me anyway

Montero'da açmış ağzını yummuş gözünü Lil Nas X. İyi de etmiş. Pop-Rap bu, kimse gidip de şarkı sözlerinde şiir yazmasını beklemiyor ama yine de Hot100'lara, Top10'lere albümün yarısı girdiyse bunun bir sebebi var.

Montero / CMBYN'de birlikte olduğu ama gey olduğunu çevresine açmamış bir eski erkek arkadaşından bahsediyor. Industry Baby'de kendisine saldıran, hakkında yalan dedikodular çıkaran insanlara sallıyor. Elton John'la birlikte yaptığı One Of Me'de Old Town Road'ın başarısının üstüne çıkamama korkusundan, cinsel kimliğini açıklamanın üstüne çektiği medya merceğinden ve baskılardan bahsediyor. Sebepsiz yere de değil.



İnsanlar kendilerine farklı gelen şeylere aşırı tepkiler vermeye severler. Lil Nas X'in çektiği tepkiler de öyle tanıdık geliyor ki. Halbuki ne müzik videolarında yarı çıplak dans etmek yeni bir şey, ne sahnede birisini öpmek (Bruce Springsteen bir zamanlar boyuna saksafoncusu Clarence Clemons'u öpüyordu sahnede; üstelik o zamanlar sadece iki adamın öpüşmesi değil, biri siyahi biri beyaz erkek-kadın ilişkileri de çok sallantıdaydı), ne içinde "insan kanı" olan koleksiyon ürünü üretmek… (Yahu boyasına grup üyelerinin kanını karıştırdıkları acayip özel metal posterlerini bir tek ben hatırlıyor olamam, hadi ama yaa!!)

Ne dünyanın en açık saçık şarkı sözlerini yazıyor Lil Nas X ne de öyle inanılmaz yapılmamış tabu bir şeyler yapıyor. Sadece gey işte adam.

So I want someone to love, that's what I f*cking want

Neyse, demek istediğim Montero iyi bir albüm olmuş. Keşke yaz başında çıksaymış diyorum çünkü tam hoparlörle havuz başına, sahile indirilecek albüm. Tabii albümün bir yarısı böyle. Öbür yarısında Lil Nas X'in söylediklerine dikkat ederseniz kulüpte hayatı sorgulama moduna geçebilirsiniz. Çünkü hem partileyen ve hayatını yaşayan bir genç olarak hem de geçmişten gelen sosyal ve ailevi travmaları ve hâlâ karşılaştığı baskıları anlatan gey ve siyahi bir adam olarak yazıyor Lil Nas X.

Ne olursa olsun, "İşler benim için yoluna girdiği için çok mutluyum, fanlarımı gururlandıracağım," diyor Montero. Ve bir zamanlar olduğu 14 yaşındaki çocukla aynı hisleri paylaşan herkese bir selam çakıyor; bakın, ben buradayım.

Jolene, Jolene…

Ünlü olmanın bir kuralı varsa, o da bir Jolene cover'ı yapmak galiba. Şimdi güzel şarkı, Lil Nas X de söylemiş Allah için. Hiç onun tarzı olmadığını düşünürsek… https://tinyurl.com/ogz-168-jolene

EDİTÖRÜN NOTU: A sign of the times every time that I speak. (Evet, bundan sonra sıkıştığım her yere Lil Nas X şarkı sözü...) ★★★★★



IRON MAIDEN SENJUTSU

Eddy'ye de katana pek bir yakışmış. EREN ERYÜREKLİ

Arkadaşlar şimdi iki gruba ayrılıyoruz *Dance of Death*'e kadar olan Maiden'ı sevenler (ki onları da aralarında "Powerslave sonrası çöptür"cülerle "Bruce'suz albümleri saymıyoruz"cular olarak bölebiliriz) ve sonrasındaki *Senjutsu*'yla beraber 4 albümü sevenler olarak. Tamam mı, ayrıldık mı? Kimse birbirine kafa göz dalmayacaksa ben burada görevimi yapıp son albümü anlatmaya çalışacağım eğrisiyle doğrusuyla.

Senjutsu aslında 2019'dan bu yana hazır bir albümdü ama pandemiydi, şuydu buydu derken ancak bitiminden iki yıl sonra çıkabildi -ki bunun grup üyelerinin de biraz canını sıktığını tahmin edersiniz. Kimileri "Bu kadar vaktiniz vardı şu miksi biraz düzeltseydiniz" demiş, kimisi "Bruce'u duyuyor ama anlayamıyoruz" demiş albümün ses miksajı için. Kendi adıma çok farklı yerlerde dinleyip keyif aldığım için bu muhabbetleri geçiyor ve direkt olarak parçalara geliyorum. Açıkçası *The Book of Souls* bir noktadan sonra dinlemeyi bıraktığım aşırı uzamış bir albümdü. *Senjutsu*'da da biraz uzatılmış yerler var doğru ama parçaları da birbirinden ayırt etmek çok daha rahat ve akışları daha doğal. *Senjutsu* yürek titreten davullarla açılıyor ve sizi Edo dönemi Japonya'sındaki bir savaşın en



hararetli anlarına bırakıyor kolaylıkla. Ben ilk seferde düştüm kendisine, daha da çıkamadım. Ağırlıklı olarak Janick'in bestelediği *Stratego* hızlı, eğlenceli bir parça; çok yükselemedim ama çalışır. *The Writing of the Wall* grubun uzun süredir çıkardığı en enerjik ve akılda kalıcı parça zaten onu hiç tartışmayacağım; klibine de kesin bir göz atın. Bu noktada ilk sarkan parçamız *Lost in a Lost World* geliyor. Yani genel olarak bir sorunu olmasa da yaklaşık 5 dakika olsa kendisini daha çok sevebilirdim kesin. Gayet güzel nakaratlara sahip iki şarkı olan *Days of Future Past* ve sololarından çok eğlendiğim *The Time Machine* de benden rahatlıkla geçer not alıp albümün ilk

Annemin Görüşü

Annem metal sever arkadaşlar. Öyle çok damardan almaz ama yeri geldiğinde de bilgisiyle sizi şaşırtabilir. Konu Maiden'ın son albümü olunca oturdu dinledi baştan sona -ki bundan öncekine çok dayanamamıştı, hatta Death of the Celts'te kalktı dans etti "Bizim oraların halk oyunlarına benziyor ritimleri" dedi (ki haksız sayılmaz). Favori şarkısı da Death of the Celts kaldı, hatta dedi "Bu albüm neyden bahsediyor oğlum, sözleri az çevirsene?" Dedim "Anne, epik savaşlar, tarihten menkıbeler, savaş mavaş genel olarak"

"Hıı" dedi, "ölmüşlerden kalmışlardan bahsediyor yani,"
"Evet, bir bakıma da öyle denebilir"
Sonra döndü "Vokal gene zorlanıyor gibi mi sanki?" dedi.
Dedim "Anne olsun o kadar, adam 100 yaşına geldi; arada gırtlak kanseri geçirdi falan"
"Anladım, o zaman iyi söylemiş, aferin" dedi. Sevdi ama genel olarak.

Eser'in Görüşü:

Eğer siz de benim gibi 80'lerin ortalarından beri Iron Maiden'ın azılı hayranı olan eski kafa dinleyicilerden biriyseniz ve "Yeni Iron Maiden" ile aranız yoksa, yazının en alt kısmındaki "afakanlar basabilir" kısmı tam olarak bize hitap ediyor sevgili dostlar.

Yeni neslin önemli bir kısmı Iron Maiden'ın bir numaralı isminin Bruce Dickinson olduğunu sanıyor ama Iron Maiden aslında Steve Harris'in grubudur. Hal böyle olunca da Harris'in müzikal zevkindeki değişimler son yılların IM'ını farklı ve bence sıkıcı bir yola soktu. Senjutsu'da bir değişim görür müyüz diye umutlanmıştım ama ı ıh, yine olmadı.

Bu albümü "son birkaç albümün en iyisi" diye değerlendirmem hata olur, çünkü ben kötünün iyisi muhabbeti yapmayı sevmiyorum. Senjutsu'nun eski Iron Maiden'ın yerinde yeller esen halini grubun yaş ortalamasının yüksekliğine bağlayanın da kafasına taş düşer valla, sonuçta ortada Judas Priest'in son albümü gibi taş gibi örnekler var. Harris'in şarkılara akustik başlayıp bitirme ısrarını sürdürmesi, albümü süresi 10 dakikayı aşkın üç şarkıyla bitirerek dinleyici yorması falan… Olmamış be. Neredeyse her şarkıda önceki Iron Maiden albümlerinde bir şekilde duyduğumuz kısımları da duyunca grubun yaratıcılık konusunda zorlanmaya başladığını da söyleyebilirim.

Senjutsu kötü bir albüm mü? Tabii ki değil. Ama bence sıkıcı ve sönük. Arada belki birkaç kez daha şans veririm ama "Uff şu şarkıyı çok canım çekti" diyeceğim bir şarkı da yok içinde. Ha, belki biraz *Hell on Earth*, o da eskileri iyice anımsattığı için. Sonuç olarak ben yine arkada *Somewhere in Time* açacağım, *Seventh Son of a Seventh Son* döndüreceğim, *Aces High* ile bağıracak, *The Trooper* ile kafa sallayacağım ve yine de bir umutla bir sonraki Iron Maiden albümünü bekleyeceğim.



yarısını kapatıyorlar. Kalan 4 şarkının (ki 3 tanesi Steve Harris tarafından yazılmış) en kısası 7 dakika 20 saniyelik *Darkest Hour;* Bruce ve Adrian tarafından yazılmış olmasıyla dikkat çekiyor. Diğer 3 parça da Harris'in zihnindeki gaz ve toz bulutları netleşinceye kadar toplamda 35 dakika geçmesini gerektiren upuzun parçalar ki bunların da kesinlikle biraz tıraşlanması albümün hayrına olurmuş. Yeni dönemin en iyisi olduğu kesin ama hem uzayan parçalar hem de grubun artık 7 notanın sınırlarını zorlayan repertuvarlarından ötürü mecburen çağırdıkları eski işlerine benzer riff ve melodiler biraz fazlaca işgal ediyorlar ortamı. Benim aslında bununla bir sorunum yok, zira ortaya hatırı sayılır derecede yeni materyal de koymuş grup bu yaşında ve eminim onların da artık kas hafızalarında parçalar birbirine girmiş durumdadır şu aşamada. Eski Maiden'ın daha delişmen ve net sound'unu arayanlarsa aradıklarını burada bulamayacaklar çünkü grubun rotası artık farklı bir yönde.

Ve eğer bu yeni yön sizin hoşunuza gidiyorsa Senjutsu net şekilde tatminkâr ve beklentileri karşılayan bir albüm, o konuda şüpheniz olmasın. Uzun süredir müzik yapan grupların başına hep gelen bir durum bu; misal kimisi Syd Barret'tan sonra Pink Floyd öldü der, başkası onun olduğu iki albümü dinlemez bile. Mesele sizin değişimlere nasıl baktığınız aslında. Beğenmiyorsanız eskileri dinlemeye devam edin çünkü grup ömründeki o aşamayı geçip yoluna devam etmekte, bu yolda yeni hayranlar kazanmaktadır. Senjutsu da Maiden'ın olgunluk döneminin en önemli eseri bence ve bu dönemi sevenlerin kaçırmak istemeyecekleri bir iş olmuş.

Maiden ile tarihe yolculuk:

Kim demiş metal dinlemek genel kültür geliştirmez diye? Aksine Maiden'ın şarkılarında yer verdiği olaylar sayesinde tarih sınavından geçen var. (Yani vardır herhalde :D)

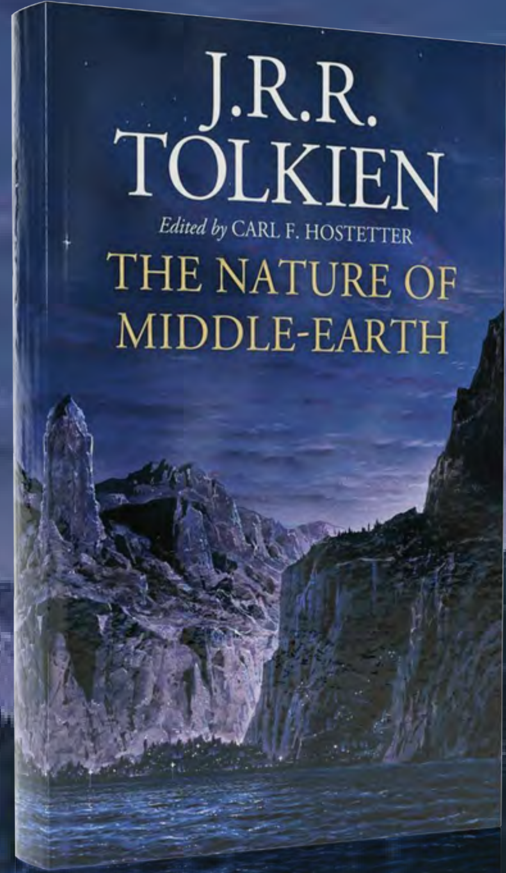
Alexander The Great (Somewhere in Time - 1986)
Büyük İskender'in hayatındaki hemen hemen tüm önemli olayları bu epik şarkıya sığdırmayı başaran grup, 8 buçuk dakika içinde Oliver Stone'un 3 saatte anlatamadıklarını anlatıyordu.

Aces High (Powerslave - 1984)
Konserlerin favorilerden olan parça Britanya'nın II. Dünya Savaşı sırasındaki hava savaşlarına odaklanıyor. Steve Harris'in sözleri ölüm, zafer, şan yüklü ve şarkı tam bir adrenalin bombası.

The Longest Day (A Matter of Life and Death - 2006)
II. Dünya Savaşı'nın dönüm noktalarından olan Normandiya Çıkarması'nın ilk gününü bir askerin bakış açısından anlatan şarkı, D-Day'in cehennemvari atmosferinin hayli karanlık bir tasvirini yapıyordu.

Editörün Notu: Dünya değişirken Maiden da buna ayak uyduracaktı tabii ki, eskileri sevenleri afakanlar basabilir ama bu son model Maiden'la kalanlar da müzikal bir ziyafete davetli. ★★★☆☆

THE NATURE OF MIDDLE-EARTH



Valian Seneleri nasıl hesaplanıyor, hangi bitki nerede yetişiyor?

YASİN İLGÜN

Tolkien'ın en büyük hayranlarından biri olan Carl F. Hostetter'ın editörlüğünü yaptığı *The Nature of Middle-earth*, Orta-dünya fanatiklerini mutlu edecek bir iş olmuş. Bunu demekle birlikte bu kitapta pek de yeni bir şey yok. Hele ki mevcut evrenin hikâyesini değiştirecek bir şeyler bekliyorsanız hiç boşuna heveslenmeyin.

Kim bu Hostetter diyenler için kendisini kısaca tanıtayım. Elvish Linguistic Fellowship (E. L. F.) isimli "özel araştırma ve ilgi grubunun" başındaki isim. Aynı zamanda bu grubun çıkardığı Vinyar Tengwar isimli mecmuanın da baş editörlüğünü yapmakta. Tolkien'ın notlarına erişim hakkına sahip ve The Nature of Middle-earth de aslında bu köklü mecmua okurlarının erişim hakkına sahip olduğu yazıların geniş ve detaylı bir derlemesi. Kitapta daha önce hiç karşımıza çıkmamış bilgiler var ama bunların neredeyse tamamı kenara J.R.R. Tolkien ve Christopher Tolkien tarafından kenara atılmış şeyler. Zira ana hikâyeye ve akışa uymuyorlar. Hoş, bunca revizyon görmüş halinden sonra bile Orta-dünya eserleri arasında bir sürü çelişki veya gölgelerde kalmış, muhtemelen de asla karara bağlanamayacak detay var da neyse. Burada parmak basmak istediğim şey The Nature of Middle-earth'ün çoğu hayranın aradığı kitap olmaması. İçerisinde bir sürü altın değerinde not var ve Hostetter'ın kendi yorumlamaları da yer yer ufuk açıyor. Hatta araya Christopher Tolkien'ın da notları giriyor ve bir fanatikseniz okurken mutlu ve tatlı sesler çıkardığınız oluyor ama ne yazık ki bu kitaptaki bilgileri "canon" kabul etmek pek mümkün değil.

Mesela Lembas'ın hikayesi, Elflerin kültüründe ekonomi ve iş gücünün nasıl dağıldığı, Valian Seneleri nasıl hesaplanıyor, Elflerin nüfusu gibi pek çok süper detay var. Hatta Tolkien'ın ömrünün sonuna doğru değiştirmeye karar verdiği, fikir aşamasından öteye götüremediği notlarını okumak her zaman olduğu gibi yine nefis bir tecrübe oluyor. Mesela bunlardan biri Bodur Cüce Mim ve Finrod Felagund'un hikayesi. Ancak Mim'in bu kadar uzun ömürlü olma şansı yok. Haliyle bu hikâyeyi canon kabul etsek Silmarillion'da tutarsızlıklar başlıyor. Keza insanların uyanışı hikâyesi de yine kocaman bir çelişkiye dönüşüyor. 12 ciltlik Orta-dünya ansiklopedisiyle (the History of Middle-earth) çelişen zibilyon detaya hiç girmiyorum zaten. The Nature of Middle-earth için yapılabilecek en sağlıklı yorum; Christopher Tolkien'ın tutarsızlıklar sebebiyle kenara koyduğu notların daha fazla insanla buluşmasıdır herhalde. Zaten onun editörlüğünü yaptığı Silmarillion, Mektuplar, 12'li ansiklopedi, Bitmemiş Öyküler vb. derken geriye çok da bir şey kalmıyor.

Ha, benim gibi her şeyi senesi senesine kadar bilmek, kendi araştırmalarınızı yapmak ve ince detaylarda kaybolup, "What if…?" kafasına girmek istiyorsanız tabii ki öneririm. Sırf kütüphaneye koymak için almayın yani.

Bu arada çok önemli bir not düşmek istiyorum. Kitabın Türkçe baskısı henüz yok. Kitabın Türkçesi İthaki'nin elinden çıkacaksa da koşarak uzaklaşın derim. Bitmemiş Öyküler ve Gondolin'in Düşüşü objektif bir şekilde kötü… Çevirmenin kafasına göre bazı cümleleri komple atlaması, isimleri birbirine karıştırması, hatalı çevirileri ve bozuk Türkçesi derken o kitaplardan zevk almak gerçekten zor bir hale geliyor. Bitmemiş Öyküler'de 300'e yakın hatalı bilgi vardı, gerisini siz düşünün.

MARVEL COMICS #1000

Evvel zaman içinde, dünya savaş ateşindeyken çok çeşitli amaçlarla çizgi romanlar yaygınlaşmaya başladı. İnsanları orduya çekmek için yaratılan süper askerlerden, toplum kendini güvende tutsun diye ortaya çıkan süper adamlara envaiçeşit karakterin temelleri bu dönemlerde atıldı. Bugün sinematik evreniyle birlikte her köşe başında kahramanlarını gördüğümüz Marvel'ın da kocaman bir mazisi var. Marvel çizgi romanları 2019 yılında 80 senelik külliyatlarını yad etmek için oldukça geniş bir yazar ve çizer havuzuyla 1000. sayısını kutladı.

Bu bin sayılık yıldızlar geçidinin her sayfası çizgi romanlarda iz bırakan karakterlerin ilk ortaya çıkışını ya da önemli olayları sergiliyordu. Çok sayıda yazar ve çizer olduğu için her olay için farklı bir tarz, özgün bir anlatım vardı. Herkül-Thor muhabbeti, Wolverine'in ortaya çıkması gibi detaylar epey esprili bir dille sunulmuş. Ülkemizde de Gerekli Şeyler çatısı altından basılan Marvel Comics #1000, özellikle çizgi roman koleksiyonu yapanların mutlaka evinin bir köşesinde bulundurmak isteyeceği bir cilt. Unutmadan bir de bu öz hakiki Human-Torch'a ne oldu sahi?! ■ OĞUZ

Editörün Notu: 1930'ların sonundan 2010'ların sonuna bir Marvel Sergisi.
★★★★★



Örümcek korkusuna AR örümcekler

Bu bana pek çözüm gibi- HIAAAAAAA!!!

Şakasına diyorum tabii. Araknofobi karşınıza aniden bir örümcek çıktığında korkmak değil; işin fobi boyutuna gelmesi demek bu korkunun ilerleyip, örümceklerle karşılaşmamak için aşırı önlemler almak ve örümceklere karşı aşırı tepkiler vermek demek. Bu tür fobiler için maruz bırakma terapisi de en çok uygulanan terapilerden biri. Fakat bu yüzleşmenin de kademeli ve korkan kişinin yüzleşmeyi kontrol edebildiği bir şekilde yapılması gerekiyor.

İşte bu noktada devreye Basel Üniversitesi'ndeki araştırmacıların ürettiği uygulama devreye giriyor. Yapılan klinik çalışmalarda, bu uygulama üzerinden birkaç seviye terapi gören kişilerin gerçek örümceklere karşı daha dirayetli olduğu saptanmış. Uçan, sert kabuklu böcekler için versiyonunu bekliyorum. (Kendim için, evet.) ■ Gülhis

(Bu uygulama en çok alev silahı üreticilerini üzecek bence -Can)

Uydurmadığımıza yemin ettiğimiz şeylerde bugün: Elon Musk'la yolları (yarı) ayıran Grimes, sokakta Marx'ın Komünist Manifesto'sunu okurken görüntülendi.

Yükselen sıcaklıklara daha büyük kulaklar

İklim değişikliği hayvanları şekil değiştirmeye itiyor

Genellikle iklim değişikliğinden bahsedildiğinde konunun merkezinde insanlar ve bu değişikliğin insan üzerindeki etkileri oluyor. Fakat iklim değişikliğinin etkileri bazı sıcakkanlı hayvanlar üzerinde çoktan görülebiliyor.

Avustralya'daki Deakin Üniversitesi'nden Sara Ryding bir kuş araştırmacısı. Yakın zamanda yayınlanan bir araştırmasında yükselen sıcaklıklarla doğru orantıda gerçekleşen bu değişikliklerden bahsediyor. Birden fazla Avustralya papağan çeşidinde ve başka kuş türlerinde yükselen sıcaklıklarla doğru orantılı gaga büyümesi, kemirgen türlerinde kuyruk ve kulaklarda büyüme kaydedilmiş. Yani vücut ısısını dağıtmaya yönelik değişimler.

Ryding, "Bu değişimler hayvanların iklim değişimine ayak uydurduğu ve bu değişimle yaşayabileceği şeklinde kabul edilmemeli" diyor ve ekliyor "bu değişimlerin ekoloji üzerindeki farklı etkilerini öngöremeyiz." ■ Gülhis



Yer çekimi günlükleri

Half Life 2'ye az kaldı

Dünya'da farklı kuruluşlardan bilim insanlarının çeşitli birlikteliklerle daha büyük araştırmalar hakkında görüştüğü, hatta bazen ortaklaşa projeler gerçekleştirdiğini biliyoruz. Ancak ilk defa bu kadar önemli kuruluşlardan görevliler bir araya gelerek yer çekimini nasıl yeneceklerini tartıştılar.

NASA, DARPA, MIT, Harvard, ABD Hava Kuvvetleri gibi önemli kuruluşlardan katılan fizik, havacılık, mühendislik konularına hâkim kişilerin 23. buluşmasına yapılan Woodstock benzetmesinden işin boyutunu anlayabilirsiniz. Popüler kültürün de değişmeyen konularından UFO'lara da değinildiği söyleniyor. Yakın zamanda Pentagon tarafından dile getirilen UFO raporları hakkında ne kadar detaylı bir konuşma yapılmıştır acaba? Yoksa hedef "Zero Point Energy Manipulator" mü? ■ Ares

Karanlık enerjiye bir adım

Şans eseri karanlık enerjiyi bulmak!

Evrenin en bilinmez kara madde ve karanlık enerji kavramları bilim insanları için ilgi çekici bir alan. Karanlık maddeyi tespit etmek hakkında ayrıntılı bilgi edinmek için İtalya'nın Apenin Dağları'nda gerçekleştirilen XENON1T deneyinin sonuçlarıyla ilgili önemli bir çalışma yayınlandı. Cambridge Üniversitesi araştırmacılarına göre deney sonuçlarında fark edilen anomaliler karanlık enerjiyi işaret ediyor olabilir.

Benzer durumlarda Güneş'te oluşan oldukça hafif parçacıkların deneylerde sapmalara neden olduğu ileri sürülse de araştırmacılara göre bu sefer durum farklı olabilir. Şimdiye kadar fark edilen sapmaların oldukça üstünde olmasından yola çıkarak güncel sonuçların Güneş'in güçlü manyetik alanında üretilen karanlık enerji parçalarından etkilendiği tezi üzerinde duruluyor. Henüz yolun çok başında olunduğunu bilsek de böyle rastlantısal buluşlar sayesinde evreni anlama konusunda önemli bir yol kat edebiliriz. ■ Ares



Merkür'e yolculuk

BepiColombo'dan ilk fotoğraf geldi!

Avrupa Uzay Ajansı ve Japon Uzay Keşif Ajansı'nın ortak uzay görevi BepiColombo bilinmezliklerle dolu Merkür'e yolculuğuna 2018 yılında başlamıştı. Yolculuğu sırasında paylaştığı fotoğraflarla bize kendisinden haberdar eden BepiColombo, şimdiye kadarki en yakın noktadan gönderdiği Merkür'ü de içeren selfie fotoğrafıyla uzay meraklılarını heyecanlandırdı.

Arkasında görülen Merkür'e tam olarak varması 2025 yılı olarak planlansa da bu süreç boyunca da gönderdikleri sayesinde yeni bilgiler edineceğiz. Her iki ajans tarafından geliştirilen iki farklı aracın Merkür yörüngesine girdikten sonra ayrılması ve kendi üstüne düşen görevleri yapmaları hedefleniyor.

Avrupa'da geliştirilen yörünge aracının görevi Merkür'ün yapısı hakkında bilgi toplamak ve yüzeyinin haritasını çıkarmak. Japon yörünge aracı ise Merkür'ün manyetik alanına odaklanacak. Güneş'e yakınlığı ve gezegenin ısıyı koruyan bir atmosferi olmaması nedeniyle büyük sıcaklık değişikliklerinin yaşandığı bir ortamda gezegen hakkında her bilgi merak edilse de en önemli soru değişmiyor: Gezegende su var mı? :) ■ Ares



Inspiration 4 görevi ve uzay turizmi

Bir ömre bedel bir zengin aktivitesi

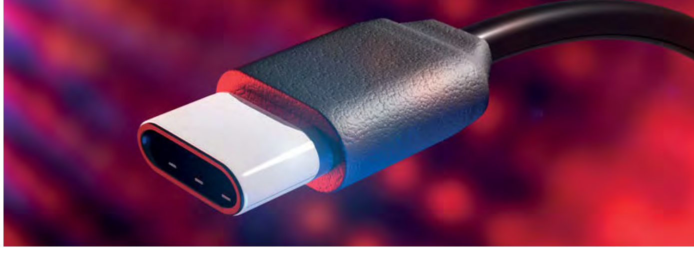
Bildiğiniz veya şu an öğreniyor olacağınız üzere, geçen ay tarihte ilk defa mürettebatının hiçbirisinin profesyonel anlamda astronot olmadığı bir gemi, uzaya gidip döndü. Operasyonu yürüten çok da şaşırtıcı olmayan bir şekilde SpaceX şirketiydi (Gülhis gene Eloncan'a laflar hazırladı, biliyorum). Her ne kadar Inspiration 4 görevi pek çok anlamda tarihi bir olay olsa da uzay turizminin geniş kitlelere yayılmasına daha çok var. Bunu da görevin detaylarına göz atmaya başladığımızda anlıyoruz.

Öncelikle biletler muazzam pahalı. SpaceX'ten yolculuk için dört koltuk satın alan milyarder Jared Isaacman ya da SpaceX herhangi bir fiyat açıklaması yapmamasına rağmen tahminler koltuk başına 50-55 milyon dolar arası ödendiği yönünde. Yani uzaya şöyle bir gidip gelmek, kendisine ve ailesine Türk vatandaşlığı kazanmak isteyen yabancıların alması gereken toplam gayrimenkul maliyetinin 220 katı. Öyle kıyıda köşede birikmişi olan dünya ortalaması bir orta sınıfın kolay kolay girişemeyeceği, tam bir multi-milyarder aktivitesi olması uzay turizmin yaygınlaşmasında ilk husus.

İkinci husus da nakit yanında ciddi anlamda vakit de harcamanız gerektiği gerçeği. Genel olarak NASA'nın eğitim programlarından esinlenerek hazırlanan eğitim programının süresi beş ay. Üstelik program katılımcıları fiziksel ve psikolojik her anlamda zorlamış. Mesela Isaacman kendi ekibini Washington'daki Rainer dağına tırmandırmış ama kendisi de şirketin sunduğu programı başta birazcık küçümsediği ve programın bir hayli zorlayıcı olduğundan bahsetmiş. Son olarak ilginç bir bilgi, parayı veren kişinin özel isteklerine göre yolculuk kişiselleştirilebiliyor: İşte yolculuğun uzunluğu, yüksekliği, yörüngede yapılacak aktiviteler ve yolcuların kimliği vs.

Kısacası uzay turizmi yaygınlaşmaktan çok uzak. Ama SpaceX'in bu yolculukla birlikte tekrardan tarihin köşe taşlarından birini gerçekleştirdiğini söylemek mümkün kolaylıkla. ■ İhsan A.





AB tek tip port istiyor

Apple'ı USB-C portuna ikna etmek mi dediniz?

Avrupa Birliği daha temiz bir dünya için çeşitli önerilerde bulunmaya devam ediyor. Teknoloji severlerin dikkatini çeken son önerileri bütün elektronik cihazlarda USB-C şarj portunun kullanılması oldu.

Telefonlar, tabletler, kulaklıklar, oyun konsolları gibi farklı markaların bütün ürünlerinde aynı şarj portunu görmek istemelerinin nedeni hem yeni alınan ürünlerde aynı kabloların kullanılmasını sağlamak hem de farklı ürünler için birden fazla kablo kullanımını engellemek.

Avrupa Komisyonu tarafından yapılan bu öneriye en büyük itiraz ise tahmin edileceği üzere şimdiye kadar kendi portunu tercih eden Apple'dan geldi. 2030 yılında karbon nötr şirket olma hedeflerine değinilerek bu çıkışın yenilikçi buluşların önünü keseceği endişesi paylaşıldı. Komisyona göre ise firmaların kablosuz iletişim ve şarj konularına yönelmesiyle bu birlikteliğin başarılabileceği öngörülüyor. Tüketicileri bilinçlendirmek yerine bütün işi firmaların portlarına ve kablolarına yüklemek acaba ne kadar doğru? ■ Ares

Nihayet Türkiye!

Türkiye, Paris İklim Anlaşması'nı onaylıyor.

İklim krizine karşı bir araya gelmek zorunda olduklarını ve bir an önce gerekli adımların atılarak önlemlerin alınması konusunda imzalanan Paris Anlaşması'nı şimdiye kadar 191 ülke onayladı. Başta Amerika olmak üzere çeşitli ülkelerin zaman zaman yönetim tercihleri nedeniyle takip edemediği anlaşmayı yıllardır geçiştiren Türkiye ise nihayet anlaşmayı onaylamaya karar verdiğini birinci ağızdan duyurdu.

Yakın zamanda açıklanan maddi destek mi, yoksa yeni ABD başkanı Joe Biden'ın her fırsatta Paris Anlaşması'nın öneminden bahsetmesi ve seçildikten sonra attığı ilk imza olacak kadar desteklemesi mi etkili oldu bilmiyorum ancak ülkemizin er ya da geç onaylayacak olması sevindirici bir haber. İran, Irak, Libya, Yemen ve Eritre'den önce onaylayacak olmamızı da not edelim. ■ Ares



Dokunmatik hologramlar kapıda

Gora'daki "Hocam ayıp oluyor" sahnesi gerçek oluyor

Aslında başlık bu haberin içeriğini aşağı yukarı özetliyor. Gora'da Garavel Usta'nın tikleri hologram mologram dinlemiyordu hatırlarsanız; Arif ona dokundukça hopluyordu adamcağız. Bu olay artık tersten mümkün olacak, siz holograma dokunup onu hissedebileceksiniz. Glasgow Üniversitesinden Profesör Dahiya yakın zamanda The Conversation'a konuyla, daha doğrusu kendi çalışmalarıyla ilgili bir yazı kaleme aldı, onu da ilgilisi için şöylece bırakalım:

https://tinyurl.com/ogz168-hologram

Kısaca Dahiya ve meslektaşları halihazırda pek çok alanda kullanılan hologram teknolojisini bir adım daha ileriye taşıyarak, hologramla etkileşen kişinin hava püskürtme yoluyla tokalaşma vb. hareketleri hissedebilmesini sağlamaya çalışmışlar ve bunu da başarmışlar. Bunun ötesinde yarattıkları sistemi başka açılardan da geliştirmeye çalışıyorlar: İşte hava akımına belli başlı kokuların eklenmesinden tutun da kişinin soğuk ya da sıcak yüzeyleri hissedebilmesine kadar değişik değişik şeyler var.

Araştırmacılar bu teknolojinin, ilk etapta video oyun sektörü ve bir pandemi mirası olarak hayatımızda yeri giderek artması muhtemel telekonferans muhabbetlerinde kullanılacağını düşünüyor; ama tıpta da kullanımları olabilir şeklinde beklentilere de sahipler. İzleyip göreceğiz.
■ İhsan A.





Uzaylı yaşam sanılandan dahi yaygın olabilir

Nasıl yani?

Carl Sagan'ın on yıllar evvel *Cosmos*'ta hatırlattığı üzere, evrende tüm dünyadaki kum tanelerinin toplamından daha fazla yıldız bulunmakta. Gerçekten muazzam bir rakamdan söz ediyoruz. Ve haliyle içinde bulunduğumuz evren sadece karbon bazlı yaşam için değil, daha pek çok akla hayale sığmayacak biçimlerde yaşamı ihtiva etmek için çoook büyük bir yer. Öte yandan bu ay yapılan birtakım araştırmalar, kendi galaksimizde bulunan yıldızların etrafında da gene Sagan'ın "moleküler çorba" dediği organik molekül rezervlerinin keşfedilmesine vesile olmuş.

Leeds Üniversitesinden araştırmacılar basit karbon yapıları ve daha karışık moleküller arasında bulunan daha büyük organik molekülleri yeni oluşan yıldızların etrafında oluşan gezegen öncesi disklere bakarak görmeye çalışmışlar ve görmüşler de. Şili'de Atacama'da bulunan ALMA adlı radyo teleskobunu kullanan araştırmacılar siyanoasetilen, asetonitril ve siklopropeniliden moleküllerini bulmaya çalışmışlar. Baktıkları yıldızların da dünyaya 300 ile 500 ışık yılı gibi bir uzaklığı bulunuyormuş.

Araştırmadan Dr. Catherine Walsh'un söylediğine göre çalışmanın önemli sonuçlarından biri de gezegenlerin oluştuğu her yıldız sisteminde, bu gezegenlerde yaşamı başlatmak için gereken moleküllerin de halihazırda bulunması anlamına gelme ihtimali.
■ İhsan A.

Sizi Theranos ve Elizabeth Holmes'le tanıştırayım!

Öyle bir şirket düşünün ki yalanlar üstüne kurulu

Bir damla kandan bütün kan testlerinin yapılabilmesi, koldan kan almanın tarihe karışması… Bu vaatlerle ortaya çıkmıştı Theranos. *(Her an Avengers'a ve evrenin %50'sine savaş açabilecek gibi bir ismi varmış zaten -Can)* Başında "kadın Steve Jobs" imajlı Elizabeth Holmes ve arka planda kalmayı tercih eden Ramesh "Sunny" Balwani ile. Parmaktan kan şekeri ölçerken bile bazen sorun oluyor, bir de hormon ve hastalık tetkikleri yapılabileceğini iddia etmek çok büyük bir vaat.

Sonuçta, gerçek olamayacak kadar iyi olan bu vaatlerin gerçek olmadığı ortaya çıktı. Ortada bir alet vardı, evet. Bazı testleri de yapıyordu. Fakat sonuçlar doğru çıkmıyordu; Theranos'tan alındığı iddia edilen bazı sonuçlarsa koldan alınan kanla yapılan klasik testlerden geliyordu.

Theranos buna rağmen Walgreens gibi büyük şirketlere satıldı, birçok tıp şirketinden de ödenek alındı. Şirket yasal sorunlar yaşamaya başlayınca Balwani ayrıldı; Holmes'ü tek başına bıraktı. Şu anda Holmes sahtekarlık ve birden fazla elektronik dolandırıcılık suçundan yargılanıyor, Balwani'nin davası ise önümüzdeki yıl görülecek. Dava sürecinde tartışılanlar ise sadece Theranos'un başarısızlığı değil, aralarında neredeyse 20 yaş olan Holmes ve Balwani'nin ilişkisi ve yakın zamanda anne olan Holmes'ün akli durumunun yerinde olmadığı yönünde savunma yapmayı planladığı."
■ Gülhis



Finlandiya'daki Aalto Üniversitesi'nden bir grup araştırmacı termodinamik olarak stabil olan yağ karışımlarına elektrik vererek ortamı biraz şenlendirmiş:
https://tinyurl.com/ogz168-termodinamik



Piksel Günlükleri

JETON DİLEĞİ

80'leri ve 90'ları yaşayan arkadaşlar bilirler, o dönemlerin konsolları arcade oyunlarının kalitesini eve taşıyabilecek güçte değildi. O yüzden ateri salonlarına gidebilmek her daim büyük bir olaydı, çünkü evde göremediğimiz kalite ve akıcılıkta oyunlar görür, kendimizi rüya alemine gelmiş zannederdik. Ya da en azından benim için böyleydi, bilemiyorum.

Gerçi benim ateri salonu tecrübem sigara dumanı altı küflü salonlar değil, genelde ailelerin gittiği cafe tarzı salonlar olurdu. Diğerlerine gitmeme annem ve babam pek müsaade etmezdi çünkü. İyi karne getirdiğim zaman ödül olarak ailem beni bu cafe tarzı salonlara getirip 15-20 tane jeton alır, ben de terden sucuk gibi olana kadar zevkle oynardım. Bütün sene boyunca da iple çekerdim o günleri zaten.

Ortaokul yıllarım olsa gerek, Bursa'da da böyle bir kafe vardı İzmir yolu üzerinde. Bir süpermarketin yanında, ön tarafında ailelerin oturduğu, arkası da sıvama arcade makinesi dolu bir kafe. Bir sömestr tatili dönemi İzmir'den kuzenim gelmiş ve ben takdir belgesi aldığım için gene buraya gelmiştik. Rahmetli babam da ikimize jetonlar almıştı oynayalım diye.

Kuzenle birlikte kafayı yedik tabi. *Shadow Dancer, Street Figher Alpha, King of Fighters '95, Double Dragon, Splatterhouse, OutRun* derken rüya gibi oyunlar oynuyorduk. Nihayetinde de jetonlar bitti tabi. Fakat biz bu rüya alemini terk etmek istemiyorduk. Makineler arasında dolanıyor, oynayanları izliyor ve bir dahaki gelişimizde neleri oynayacağımızı konuşuyor, bir yandan da bir mucize olsa da biraz daha oynasak diye dua ediyorduk.

Derken inanılmaz bir şey gördük. *Marvel Super Heroes* dövüş oyunu, karşılıklı modda Captain America ve Spider-Man seçilmiş fakat makinenin başında kimse yok; karakterler öylece dikiliyordu. Anında oraya koştuk ve makinenin başında kimsenin olmadığından emin olunca zevkle birbirimizi dövmeye başladık, biz oynarken de kimse gelmedi "Yahu biz atmıştık o jetonları" diye. Nasıl oldu bilmiyorum ama bir mucize gerçekleşmişti.

Üzerinden neredeyse 25 sene geçmesine rağmen hiç unutmam bu olayı. Çocuk kalbi midir nedir, bir şeyi gerçekten isteyince evren bütün koşullarıyla yardım ediyor anlaşılan… ■ EMRE S.



SNK'NIN CAPCOM'UN EN KÖTÜ DÖVÜŞ OYUNUNU YAPMASI

Adamımız içeride

Benim favori firmam olan SNK'nın batışını ayrı bir dosya konusu olarak bu köşede ele almıştık bildiğiniz üzere. Firmanın 2001 yılındaki iflasının ardından *King of Fighters, Samurai Shodown* ve *Fatal Fury* gibi başarılı oyunlara imza atan pek çok geliştirici de işsiz kalmış fakat kısa sürede bir zamanlar en büyük rakipleri olan Capcom'da iş bulabilmişlerdi.

Ne var ki devir artık değişiyor; dövüş oyunlarına, özellikle de 2 boyutlu olanlara duyulan ilgi her geçen gün azalıyordu. Bu yüzden Capcom'un da bu türe ayırdığı bütçe ve imkanlar hayli kısıtlı hale gelmeye başlamıştı. SNK'dan Capcom'a geçen ve dövüş oyunlarında hayli tecrübeli olan bu ekibin olabilecek en masrafsız yöntemi bulması gerekiyordu yani.

Bunun için de akıllarına sıfırdan bir oyun yaratmaktansa hali hazırda olan Capcom markalarını ve işlerini kullanmak geldi. Mesela SNK'nın batışı ile iptal edilen Capcom vs SNK 3 projesi için hazırlanan ve yıllardır öylece bir köşede bekleyen 3 boyutlu karakter modellerini kullanabilirlerdi! Nihayetinde bu hazır modelleri kullanıp yeni sistemler ekleyerek sadece Capcom karakterlerini içeren bir dövüş oyunu yapmaya karar verdiler.

Oyunun adı *Capcom Fighting All-Stars* olarak belirlendi ve geliştirme süreci başladı. Sadece *Street Fighter*'dan değil, *Darkstalkers, Rival Schools*, *Strider Hiryu* gibi diğer Capcom serilerinden de karakterler eklendi; birkaç yeni karakter tasarlandı, hatta misafir karakter olarak *King of Fighters*'tan Kyo Kusanagi'nin bile katılması planlandı.

Gelgelelim aylar süren geliştirme sürecinin ardından oyunun yerel testlerde aldığı geri dönüşler berbattı. Grafikler zamanı için ilkel kalmıştı ve eklenen yeni sistemler hiç beğenilmemişti. Bunun üzerine zaten dövüş oyunlarına artık pek tahammülü kalmayan Capcom zararın neresinden dönülse kardır düşüncesiyle projeyi sonlandırmaya karar verdi. Böylelikle *Capcom Fighting All-Stars* daha doğmadan mezara gömülmüş oldu. SNK'dan gelen ekip de bu kararın ardından şirketten ayrıldı zaten.

Lakin Capcom bu projeye boştan yere para yatırdığı için hayli kızgındı ve zararını bir şekilde telafi etmek istiyordu. Bu yüzden kendi dövüş oyunu ekibinden hiç masraf yapmadan hızlıca bir dövüş oyunu yapmasını istedi. Peki bu taleplerinin sonucu ne oldu dersiniz? Karakter dosyalarını aynen kopyalayıp hiçbir ayar çekmeden aynı oyunda toplayan, hatta bu yüzden 3 boyutlu serilerinden bile karakterler içermeyen, tamamen dengesiz, apar topar yapıldığı her halinden belli olan ve her açıdan dökülen *Capcom Fighting Evolution*.

Capcom Fighting Evolution ister oyuncular ister oyun basını tarafından olsun Capcom'un yaptığı en kötü dövüş oyunu olarak tarihe geçti. İptal edilen *Capcom Fighting All-Stars* yüzünden neredeyse sıfır bütçeyle onun artıklarından yapılmıştı çünkü. SNK'dan ayrılan ekip dolaylı yoldan Capcom tarihinin en kötü dövüş oyununa sebep olmuştu yani.

Bir SNK hayranı olarak istemsizce gülüyorum bu duruma, elimde değil.

■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN

KAERU NO TAME NI KANE WA NARU (FOR THE FROG THE BELL TOLLS) [GB]

Kaeru No Tame Ni Kane Wa Naru (ya da Türkçe adıyla Çanlar Kurbağa İçin Çalıyor) bizzat Nintendo tarafından Gameboy için yapılmış bir aksiyon - RYO oyunu. Sadece Japonya'ya çıkmış olmasına rağmen de hayranları tarafından yapılmış bir %100 İngilizce yaması var. Orijinal kartuşuna sahip olmama rağmen ben de o şekilde oynayabildim zaten.

Oyunun hayli özgün ve sıra dışı yönleri var. Mesela savaş sistemi. Savaşlarda kaçmak ya da eşya kullanmak haricinde hiçbir komut kullanamıyorsunuz. Sahip olduğunuz yetenek puanlarına göre savaşlar otomatik olarak gerçekleşiyor. Bir düşmanı yenemiyorsanız etraftaki gizli geliştirmeleri bulmanız gerekiyor yani. Bunun için de farklı özelliklere sahip yılan ve kurbağa formlarına dönüşerek oyunun dünyasını araştırmalısınız.

Oynanış bazı açılardan klasik tepe kameralı Zelda oyunlarına benziyor ciddi şekilde. Oyunun motoru bundan sadece 1 sene sonra Link's Awakening'te kullanıldı zaten. Bir Game Boy oyunu için oldukça hoş bir keşif ve macera duygusu var. Hayli iyi bir mizah anlayışı olduğunu da ekleyeyim unutmadan.

4-5 saatlik oyun süresi boyunca ben gerçekten çok keyif aldım oyundan. Genelde bu köşe için biraz daha saygıyı hak eden kalburüstü oyunlar yazarız ama *Kaeru No Tame Ni Kane Wa Naru* (ismini yazmak da bir eziyet gerçekten) sadece bir gizli cevher değil, hatta benim gözümde konsolun en iyi oyunlarından biri. Mutlaka deneyin derim. ■ EMRE S.



SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

Spider-Man 2

[PC 2004]

Şimdi bir kısmınız diyecek ki, "Nasıl ya?! Spider-Man 2 efsane bir oyundu!" Haksız da sayılmazlar, zira PS2'ye çıkmış olan Spider-Man 2 gerçekten de efsaneydi; dahası bugün ayıla bayıla oynadığımız Insomniac versiyonunun da birçok açıdan temeliydi. Bilhassa ağ atarak serbest gezinme mekaniklerinin nasıl olması gerektiği konusunda PS2 versiyonu tarih yazarken PC versiyonuysa… havada asılı duran ağ sembollerine ağ atmayı teşvik ediyordu mesela. Bu kötü basitlik sadece ağ atarak gezinmede değil, oyunun her alanında kendini gösteriyordu üstelik. Dövüşler yumruk, tekme ve güç barını doldurarak yapılan saldırılardan ibaretti, grafikler korkunçtu; hikâye boyunca Rhino, Mysterio, Doc Ock gibi düşmanlar vardı ama hepsi üstünkörü ve kötü işlenmişti. Daha da garip olan şeylerden birisi, oyunun o dönem revaçta olan Sam Raimi filmleriyle uzaktan yakından alakası olmasa da seslendirme kadrosunda filmlerdeki rollerini seslendiren Tobey Maguire, Alfred Molina, Kirsten Dunst gibi isimlerin olmasıydı.

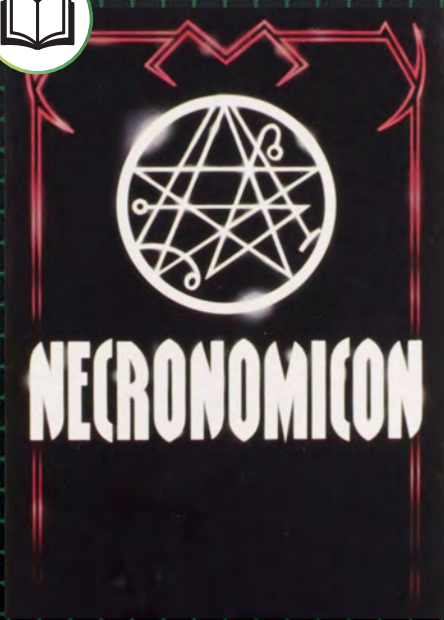
Haliyle konsol versiyonuna düzülen methiyeleri duyan ve oyunun "PC'ye de geldiğinden" emin olan nice genç (evet, ben de dahil) bu oyunla çok büyük bir hayal kırıklığı yaşamış oldu. Zaten o dönem PS2'm de yoktu, o yüzden o hep övülen Spider-Man 2'yi bir türlü oynayamamış olmak bugün bile içimde uktedir. ■ CAN



MEDYA

KİTAP // FİLM // DİZİ // ALBÜM





NECRONOMICON

Hayır efendim, hayal ürünü değil bu kitap. Gerçekten de var. Gerçekten de içerisinde son derece tehlikeli büyüler, daha doğrusu çağırışlar da yer alıyor. Bilmeyen birisinin eline geçerse yanlışlıkla Nyarlathotep'i dünyaya salabilir yani, bu işin şakası yok.

Bendeki Necronomicon 1980 baskısı, ama Abdul Alhazred tarafından 8. yüzyılda yazılan bir kitaptan bahsediyoruz burada. Arapça ismi Al-Azif'in Kitabı anlamına gelse de 950 yılında Theodorus Philetas tarafından Yunancaya çevrildiğinde ismi Ölüler Yasasının Simgesi oluvermiş.

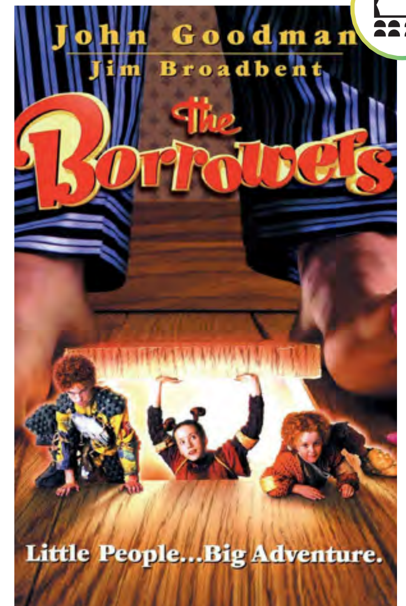
Olur da bir gün sizin de elinize geçerse bu kitabı okuyarak çağıracağınız güçlerin eski Tanrılar için etkili bir bertaraf edici olmadığını ve yaptığınızın sonuçlarına katlanacağınızı unutmayın. Bu öyle herkesin kurcalayabileceği bir kitap değil, insana kafayı yedirtebilir. Zaten Abdul Alhazred'e Deli Arap denmesinin sebebi de gördüklerinin onu çılgınlığa sürüklemesi. Siz en iyisi bu yazıyı okuduğunuzu unutun, neme lazım… ■ **Eser**

THE BORROWERS (1997)

Çocukken tekrar tekrar izlediğim, aklıma yer etmiş sayılı yapımlardan birisi. Bir çocuk romanından uyarlanan filmde evlerin döşeme altlarında fare gibi yaşayan mini mini insanların(aşırıcılar) hayatları konu edinilmiş.

Ana karakterlerimiz olan mini insan ailesinin yıllardır yaşadığı ev, ev sahibinin ahirete kavuşması sonucu bir emlakçının dikkatini çekiyor. Evin Lender ailesine miras kaldığını öğrenen emlakçı bu belgeleri bir şekilde bularak saklıyor ve Lender ailesinin oradan taşınmasını sağlıyor. Ailenin küçük oğlu Pete aşırıcılarla tanıştıktan sonra onların da yeni eve gelmesi gerektiğini söyleyerek gizlice minik aileyi nakliyat kamyonuna koyuyor. Fakat aşırıcılardan iki tanesi kamyondan düşüp eski eve geri dönüyor. Artık film bu noktadan sonra emlakçı ve aşırıcılar arasında bir savaşa dönüşüyor ve yer yer gergin sahnelerin yanında bizlere ufak (minik) kalp krizleri yaşatmayı da başarıyor. "Şimdi yeniden izlesem acaba yine aynı keyfi alır mıyım yoksa kalbim artık dayanmaz mı bilemiyorum" dedirten bir film…

■ **Aygen**







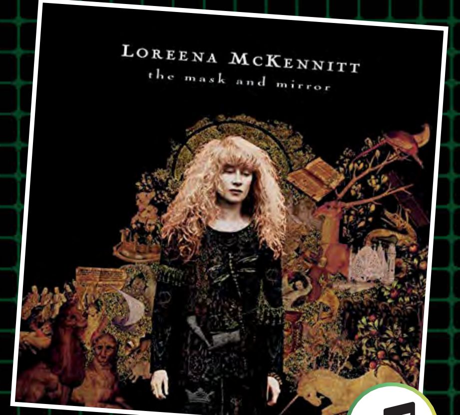
TWIN PEAKS

Buralara durup durup David Lynch yazıyorum ama dizi slotunu doldurmak lazımdı. Ya Mahallenin Muhtarları yazacaktım ya Twin Peaks. E Mahallenin Muhtarları'nı da hatırlamıyorum artık ben? El mahkûm Laura Palmer cinayetini yâd edeceğiz, benim de işime gelecek.

David Lynch ve Mark Frost ikilisinin elinden çıkan ve 1990'da başlayan Twin Peaks, zamanının en büyük televizyon olaylarından. İlk 2 bölüm civarlarında (bugün için) sıradan bir "Katil kim?" gizemi gibi başlayan dizi, üçüncü bölümde rayından çıkıp çatlaklarından David Lynch'ın deliliğini sızdırmaya başlar. Tersten konuşan "The Man From Another Place"in dizide boy göstermesiyle, sessiz sakin Twin Peaks kasabasındaki olayın hiç de sıradan bir cinayet olmadığı ayyuka çıkar. Disiplinli ve kahve bağımlısı genç ajanımız Cooper, Laura Palmer'ın ölümünün arkasından sır perdesini aralamak için Twin Peaks'te tahmininden çok çok daha uzun bir süre geçirmek zorunda kalacaktır. Dizi ağızda bıraktığı alışılmadık tadı koruyarak 8 bölüm ile ilk sezonunu tamamlar ve ikinci sezonu sipariş edilir. Başarısı büyüyerek devam edecek gibidir.

İşler pek öyle olmaz lakin çünkü genel kalitesine baktığımızda, Twin Peaks biraz karışık bir dava. İlk sezon bir şeylerin başlangıcını fazlasıyla iyi yapıyor ve ikinci sezon da ilk yarısının sonuna kadar olayları merakı yükselte yükselte anlatmaya devam ediyor. Lakin kanalın katilin kim olduğunu açıklaması konusunda ısrarcı olması neticesinde David Lynch istemeye isteye sezon ortasında düğümü çözüp diziden ayrılıyor. İşte tam o noktada Twin Peaks Mahallenin Muhtarları'na dönüyor! Birdenbire "Kim, kiminle, nerede, nasıl?" bölümleri seyretmeye başlıyoruz; odak kasaba sakinlerine kayıyor, gizem sabun köpüğü gibi dağılıyor! David Lynch'in yalvar yakar sezon sonunda dönmesi ile dizi muazzam bir şekilde ama tabiri caizse "şeytanın karı boşadığı yerde" bitiyor.

Ardından gelen pek çok şeye yaptığı etkiyle ve 2017'de çıkan, 18 bölümlük su katılmamış David Lynch çılgınlığı üçüncü sezonu ile günümüze değin varlığını sürdürmüş bir kült klasik Twin Peaks. Control, Alan Wake falan seviyorsanız o kafaların kaynağı Ajan Cooper'ın macerası. ■ **Onur**



LOREENA MCKENNITT

THE MASK AND MIRROR

Modern dünyanın ozanı, eskimeyen ve paslanmayan ses Loreena McKennitt. İnanılmaz derecede yetenekli ve bir o kadar da mütevazı. Sık sık kendini yollara vurup dağ bayır geziyor, kâh Anadolu'da Kelt'lerin izini sürüyor kâh Fas'ta mistizme dalıyor. Her geçtiği yerden aldığı ilhamları şarkılarına katıyor. 1994 yılında kulaklarımızın pasını silmeye gelmiş The Mask and Mirror albümü de Judaizm, İslam ve Hristiyanlığa ev sahipliği yapmış 15.yüzyıl İspanya'sından esinleniyor. Mystic's Dream şarkısında harmanladığı enstrümanların muhteşem uyumu da bu kültürel sentezin notalara işlenmiş hali gibi adeta.

Konserlerin vazgeçilmez parçası Santiago da yine bu albümden. 2009 yılında İstanbul'da verdiği konserinde şarkılarını sadece cd'lerden dinlemiş olmanın verdiği toylukla hazırlıksız yakalanmıştım kendisine. Zira stüdyo albümleri bir insanın sesinin güzelliğini kaydetmede yetersiz kalabilir mi? Bana inanmayan bir sonraki konserine gitsin, yalnız yanınıza mendil almayı unutmayın. Sesin ve şarkıların güzelliğinden gözyaşları sel olabiliyor. ■ **Burcu**

Oyungezer
SAYI: 168 - 2021/10
ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Aygen Göriş, aygen@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Anton Semchenko, anton@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Billur Yasa, billur@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Oğuz Erdoğan, oguzerdogan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar:
Burcu Arabacı, Erce Güven, Pelin Yiğit

setimedia

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

Yönetim Yeri:
Göksu Otağtepe Caddesi, No:65, Anadolu Hisarı
Beykoz / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

169

KASIM'DA OYUNGEZER'DE

MARVEL

GUARDIANS OF THE GALAXY



OGZ

www.oyungezer.com.tr